INSTRUCTION BOOKLET

SPACE CRUSADE™



GREMLIN®



PRESENTS

SPACE CRUSADE







ENGLISH

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore 64

Commodore Cassette

1. Plug your joystick in, and turn on your computer and monitor.
2. Insert the cassette into your cassette player, and press the Shift and Run-Stop keys. Because of the size of the game, some reloading is necessary, so watch your screen for further prompts as you play.

Commodore Disk

1. Plug your joystick in, and turn on your computer and monitor.
2. Insert the disk into the disk drive, and type 'Load "*",8,1.
3. The game will now load automatically. Because of the size of the game, some reloading is necessary, so watch your screen for further prompts as you play.

C64 Controls

Use the joystick in either port or use two joysticks if you wish.
Alternatively:
Q - Up
A - Down
O - Left
P - Right
SpaceBar- Immitates the fire button on the joystick
Run Stop/F1 - Quits the current mission on the Commodore 64 versions.

Spectrum

48k Cassette

1. Turn on your computer and televsion.
2. Insert the cassette into the cassette unit.
3. Type 'Load "", and press play on your cassette recorder. Follow any on-screen loading prompts for further instructions.

Special Notes for Spectrum 48k version.
1. There is no mission brief presented on screen on this version. Please refer to this manual for details of the mission.
2. Unfortunately, there are no music or sound effects in this version.
3. There is no on-screen alien i.d.
4. The missions must be loaded individually. To select a mission, simply follow the process as outlined in this manual, and you will be prompted on-screen with further instructions.

Spectrum 128/+2 Cassette

1. Turn on your computer and television.
2. Insert the cassette into the cassette unit.
3. Press 'Enter', then press 'play' on the cassette player. The game will now load automatically. Follow any on-screen prompts for further instructions.

Spectrum +3

1. Turn on your computer and monitor.
2. Insert the disk into the built in disk drive, and use the built in loader.

Controls

You will be prompted to select either Sinclair or Kempston joysticks or keyboard. Then follow the on screen prompts.

Amstrad

64k Cassette.

1. Insert the cassette, side 1 contains the English version, side two contains the French version. Press Ctrl and the small Enter key. Press play on the cassette unit, and press any key.
2. The game will now load automatically. Because of the size of the game, some reloading is necessary, so watch your screen for further prompts as you play.

Special Notes for the 464 version

1. There is no mission brief presented on screen on this version. Please refer to this manual for details of the mission.
2. The missions must be loaded individually. To select a mission, simply follow the process as outlined in this manual, and you will be prompted on-screen with further instructions.

Amstrad Disk. (128k only)

1. Insert the disk into the disk drive unit, side 1 cotains the English version, side 2 contains the French version. Type ICPM (Shift and @ produce I) and press ENTER. The game will load automatically. Follow any on screen loading prompts for further instructions.

Controls

Use the joystick or the directional arrow keys to move the cursor. The fire button on the joystick or the Space bar on the keyboard selects the current option.

Keyboard Controls for Spectrum and Amstrad versions.

In addition the following keys can also be used to control the cursor on both the Spectrum and Amstrad:

K - Up
M - Down
Z - Left
X - Right
Space Bar - Immitates the fire button on the joystick
Shift/Esc - Quits the current mission on the Amstrad versions.
Shift/Q - Quits the current mission on the Spectrum versions.

All Versions

In the main game, keys 1-5 will select the available Commander and Marines. Also in the main game, pressing the S key will allow the keys used for moving the cursor to be used to scroll around the mission map. Pressing the S key again will toggle off the scroll function.

QUICK START GUIDE

Doubtless you will be impatient to play Space Crusade as soon as it has loaded. We would not recommend this, as it is best to get an understanding of the rules, and the computer controls, before you do.

We are aware, however, that this is no deterrent, and you will want to go blasting aliens as soon as you can. With this in mind, we have made beginning the first quest as easy as possible. We have equipped each chapter with a set of weapons, so all you will need to do is select the number of players. To do this, choose 'Select Chapter' from the Main Menu. Each player taking part must now click on a Marine Chapter emblem. They will not need to select Equipment and Orders, as this has already been done. So, click on 'Done' to take you back to the Main Menu. Now click on 'Start' at the bottom of the screen. You will now begin the first mission. Refer to the weapons descriptions on page 8, and the Equipment and Orders descriptions on page 22 to utilise your weapons and descriptions.

THE IMPERIUM

More than 25 millenia ago mankind took the first tentative steps to the stars. With the discovery of the Warp drive came the Great Expansion. What was once a journey of several centuries became a journey of several days.

Warp Space

Warp space is the parallel universe through which starships may jump, travelling hundreds of thousands of light years in a few hours. Warp space is also the domain of Chaos.
In Warp space nothing may be taken for granted. It is a universe filled with cross-currents, eddies and whirlpools of power. Ships have disappeared without reason, and emerged from the Warp centuries after they entered it, millions of light years from their destination. These derelict starships, distorted beyond all recognition, are known as Space Hulks.

The Age of Strife

During the Great Expansion man reached ever further into the stars. In time the hidden power of the Warp came to be noticed. By entering Warp space man had awoken an ancient evil: the minions of Chaos had escaped the Warp. The first great war, known as the Age of Strife, had begun.

For more than five thousand years, warfare wracked mankind, nation battled with nation, planet fought planet, system destroyed system. Abandoned colonies perished by the scores whilst aliens plundered and grew fat on the wreck of humanity.

Then came a saviour. The Age of Strife, arguably the greatest time of peril man has ever faced, brought forth the greatest man history has recorded - the man who would be known as the Emperor of Human Space. A shrewd diplomat, he gathered the fragments of human society and formed them into the Empire. A brilliant soldier, he conquered and reclaimed the worlds lost to Chaos. For this task he created the Space Marines, the greatest warriors of all.

The Legiones Asartes is the official title of the warrior organisation known as the Space

Marines. Its warriors are aknowledged as the most powerful and feared fighting men in the Imperium.

In numerical terms the Space Marines are a small force, but their superhuman ability and fearsome reputation make them worth many times their own number in conventional troops. They are held in awe throughout the Empire.

Space Marines are organised into self-contained chapters, each with its own fleet. A chapter's fleet provides accomodation, training facilities, machine shops, armouries, shuttle silos and every other facility the chapter requires. The fleet roams through the galaxy in pursuit of the enemies of mankind. Task forces break away from it for individual missions or campaigns, and rejoin the fleet when their mission is accomplished.

Space Marine Equipment

Space Marines have access to the full range of Imperial weaponry and equipment. The distinctive Space Marine powered armour protects them in all enviroments and is capable of withstanding direct hits from all but the most powerful weapons.

The standard Space Marine weapon is the bolt gun or the bolter. This is a devastating automatic weapon, which fires a hail of small-calibre explosive shells. The main close-assault weapon is the bolt pistol, a smaller version of the bolter that because of its size is ideal for hand-to-hand fighting.

The Space Marines also have a number of heavy weapons that may be employed when greater firepower is needed for a mission.

Assaulting Space Hulks

A common assault proceedure is as follows:

1. The Mothership launches one or more assault vessels towards the alien starship. Once alongside, a number of docking claws extend from the assault vessels and grab the side of the alien ship. The powerful claws tear into the alien ship and pull the assault vessel into the attack position.

2. Probes which pierce the skin of the alien ship are then extended from the claws. Each probe has within it a passageway through which the Space Marines attack. Once this has punctured the alien ship and been made airtight, the blast doors are opened and the Space Marines assault the alien ship.

3. The Space Marine squad is expected to move fast and accomplish the set mission. Once the mission has been accomplished the Space Marines make their way back to the docking claw. With all the Space Marines back on the assault ship, the docking claws release the alien ship and the assault vessel returns to the mothership.

SPACE CRUSADE: THE GAME

Space Crusade is a science fiction role playing game, in which you control a commander and four marines. Your commander starts off as a Sergeant, and can work his way through the ranks. The computer version allows for three players, each commanding one marine chapter each. The alien is 'played' by the computer.

If you do well you will be promoted until you reach the exalted rank of Captain Senioris, or, if you manage to accomplish each of the primary missions, you will become Captain Supremus. (Some of the terms being used here will seem a little daunting at first. Don't worry- everything is explained in detail over the next few pages.)

You will also be awarded honour badges if you do well in a game. The six marine ranks are shown on the marine Rank Section following.

The Rules of Play

The best way to explain how to play Space Crusade is to explain the rules of the board game, and then indicate how they are implemented on your computer.

The game is for one to three players. The players control three marine commanders and their Space marines. These players are called the marine players. The computer plays the Alien. Each game is a mission, and details of all the missions appear at the end of this manual. Put as simply as possible, the game goes as follows:

At the start of a game, the marine players choose the marine chapter they wish to represent, the weapons for their marine team, the mission to be played and the equipment packs and orders for their marine team. The marine players take their turn first, after each marine team that are in play have had their turn then the alien takes its turn. The marine players must attempt to accomplish the mission they have selected from the mission list. During their turn, each marine may move, fire or fight using hand to hand combat. As the marines explore the game map, they will obviously encounter aliens. marine players score points for eliminating their opponents, and the player who scores the most points wins the game. That's it-move in, kill aliens, achieve mission objectives, move out.

The Missions

The marine players choose one of the missions from the mission list and read the mission brief text which explains the mission objectives.

INCREASING IN RANK AND GAINING AWARDS

The player with the most points, at the end of each mission, wins, provided that the minimum point threshold has been reached by that player. The player who won the game moves up a rank by one level and players who have scored sufficient points will receive awards. If none of the players have reached the highest rank, another mission will need to be played.

A player may trade in four honour badges to move up one rank. The awards are lost, but the player moves up one rank. Awards may not be used to reach the rank of Captain Senioris - you can only reach this rank by winning a game. Awards may not be used to

reach the rank of Captain Supremus - you can only reach this rank if you are already Captain Senioris, and then by accomplishing all of the primary missions.

Between games any casualties that were lost are replaced so that you start each new game with a full set of marines. The only exception to this is the marine commander. If a marine commander is eliminated then that player must start off with a Sergeant in the next game, and any honour badges that the player had are lost. Marine commanders of any rank start each level with six life points.

THE CAMPAIGN GAME

The campaign links all twelve games that you have played together. The object of the campaign is to be the first player to reach the rank of Captain Senioris, or even better, to accomplish all of the primary missions to become Captain Supremus, but only if you have previously reached Captain Senioris.

In the first game you play in a campaign you will choose your roles as normal. You must then play the same role for the rest of the games until one player has won the campaign game. Therefore, a player who chooses to be the Ultra Marines will continue to play the Ultra Marines until the campaign has been finished. The games need not be played all at the same time. You may choose to play the games over a number of days or even weeks. At the end of each game that is played the players may be promoted or receive honour badges depending on how well they played and how many points they scored.

In the campaign game the number of equipment packs and orders a marine player may choose will depend upon their rank and how many honour badges they have been awarded in previous games. A player always has four equipment packs and one order. For each honour badge they have been awarded the player may take an additional equipment pack. For each rank he has been promoted, the player may take an additional order. A player may never have more than 8 equipment packs or 4 orders.

Space Marine Rank Table

Rank	Order/s
Sergeant	One
Lieutenant Primus	Two
Lieutenant Senioris	Three
Captain Primus	Four
Captain Senioris	Four
Captain Supremus	Four

Honour Badge Table

Honour Badges	Equipment Packs
None	Four
One	Five
Two	Six
Three	Seven
Four	Eight

ENGLISH

The Marine Players

The marine players must choose which marine chapter they are going to play with. The marine players must then choose their weapons, equipment packs and orders. Each player must choose four of the eight equipment packs and one of the four orders available to that chapter, although they may choose more if their rank or honours allow.

Choosing Weapons

Each marine player has a range of weaponry to choose from at the start of each mission. The weapons chosen may vary from one game to another, depending on the aim of the mission.

Commander's Weapons

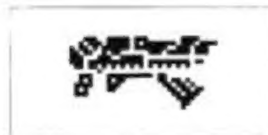
There are three alternative weapon combinations for the marine commander:



1. Power Axe and Bolt Pistol.
This gives him a good hand-to-hand combat weapon with a little firepower.



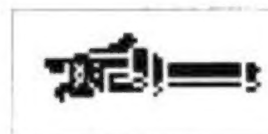
2. Power Sword and Power Glove.
This gives him no firepower at all, but two fearsome hand-to-hand combat weapons.



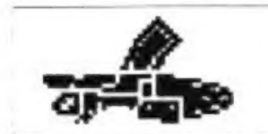
3. Heavy Bolter.
This gives him better firepower but his hand-to-hand combat ability is only as good as a normal marine.

Marine's Weapons

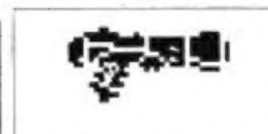
The four marines may choose from the available weapons. One of the four marines must carry a heavy weapon and one other must carry a Bolter. The remaining two may choose between carrying a Bolter or a heavy weapon. The three heavy weapons available are:



1. Assault Cannon
A useful weapon for attacking scattered groups of the weaker aliens or for attacking single, more powerful aliens.



2. Missile Launcher
A good weapon for attacking aliens who are closely packed together or for attacking more powerful aliens.



3. Plasma Gun
The plasma gun is a very powerful weapon that is best used in the corridors where it is effective against all manner of aliens.

Order of Play

The Blood Angels will move first, followed by the Imperial Fists, and then the Ultra Marines.

Marine Players Turn

During a marine player's turn they may move and/or fire (or engage in hand to hand combat) all of their marines. They may move and fire each marine in turn. A marine may move first, then fire, or fire first and then move. A marine does not have to fire or move. However, a marine may not move twice or fire twice unless an order is played that allows the marine player to do so. The marine player may use any of their equipment packs during the course of their turn. However, marine players may only use **one** order per turn. The order is played at the beginning of a marine player's turn, before moving or firing, and cannot be played again for the duration of that game.

1. Movement

The game map is divided into squares which are used for movement. Squares are either corridor or room squares. A commander and any marine with a bolter may move up to six squares, and marine's with heavy weapons may only move up to four squares, although one of the equipment packs will allow a chapter to move six. A marine may be moved in any direction, horizontally, vertically or diagonally. The player may always choose to move a marine less than the maximum distance allowed, or not to move a marine at all.

When moving, you will not be allowed to finish your move on an occupied square. You may, however, pass through a square occupied by one of your own marine's provided you have enough movement to move beyond the square. You may not move through a square occupied by an alien or a marine from another marine chapter. Otherwise you must take another route or stop. Only one marine or alien may occupy a square.

2. Opening Doors

Aliens and marines may only enter and leave rooms through open doors. A door may be opened by moving a marine onto one of the squares in front of it, clicking on the Door icon in the control panel at the bottom of the screen. Players do not have to open a door if they do not wish to. Opening a door does not count as a move. Players may not close doors or open doors they are not adjacent to, unless an alien event (see Alien Events) has occured and allows them to do so. A door will open automatically if a player moves on, or past it.

3. Scanning

Any of the marines in your team may scan for aliens during their turn, but only one scan is allowed per turn. If there are aliens within scan range then blips, which are unrevealed aliens, will appear . Blips will only appear if they are not within a marine's line of sight. Obviously, any aliens within the sight of a marine will be shown as an alien, regardless of whether you have scanned or not. If a marine moves onto a square from which a line of sight can be traced to one or more blips, then those blips will be revealed and an alien will appear in place of the blip.

Blips

If a marine or commander moves onto a square from which a line of sight can be traced to one or more blips, then those blips will be revealed.

Line of Sight

Line of sight between marines or aliens is calculated by tracing a straight line from the **centre** of one square to the other. If the line of sight passes through a square containing a marine or alien, a closed door or a wall, the line of sight is blocked. Aliens or marines only block the line of sight for firing, they do not block the line of sight for the purpose of seeing if a blip needs to be revealed. Obviously, on the computer this is calculated automatically.

Firing

You may only fire at targets that are visible and cannot fire at blips. Targets are visible if you can trace a line of sight to them. There is no maximum range for any of the weapons used in Space Crusade. The dice rolled will depend upon which weapon you are using.

Light Weapons	
Bolter or Bolt Pistol	2 Light Weapons dice
Heavy Bolter	2 Heavy Weapons dice
Heavy Weapons	
Assault Cannon	2 Heavy Weapons dice
Plasma Gun	2 Heavy Weapons dice
Missile Launcher	2 Heavy Weapons dice

Obviously, in the computer version the appropriate dice will be chosen for you.

Rolling to Hit

When firing, the appropriate dice for the weapon being fired are rolled. If the total is greater than the armour value of your target then you will have scored a hit. The target must then lose one life point for each point you rolled over its armour value.

All aliens, except the dreadnought, have only one life point and are therefore eliminated when they are hit. marine's also have one life point. Marine commander's start the game with six life points. Points are scored when a rival marine or alien are eliminated.

Re-rolling Dice

Having rolled the combat dice, some equipment packs allow you to re-roll one dice. You do not have to re-roll a dice, but if you do then the new roll will be used. Click on the dice you wish to re-roll or click on the cancel button below the dice if you don't wish to re-roll.

Heavy Weapons

There are three heavy weapons in the game and each has a special way of firing. All heavy weapons affect an area, and therefore may hit more than one target.

Assault Cannon

When using the assault cannon the total number rolled may be split between any visible targets. Eliminating a marine or alien may make others visible targets. These will then be eliminated provided you have scored enough points.

Assault Cannon Example

If the player's dice roll scores a total of four and there are three gretchin, two orks and an android all of which are visible then the player may split their total of four in four possible ways.

One point against each of the gretchin. The last point is then wasted as it cannot overcome the armour value of either an ork or an android.

Two points against an ork and then two points, one each, against two of the gretchin.

Two points against both orks.

Three points against the android and then one point against one of the three gretchin.

The number of points remaining will be displayed in the Dynamic Information Window. If there are no more aliens to fire at or the points are lower than an aliens armour value, then click on the 'Fire' icon to end your weapon fire.

Plasma Gun

The plasma gun fires at all marine's or alien's in a straight line of squares, which may be vertical, horizontal or diagonal. The total number rolled is compared to the armour value of each and every marine or alien in the line of fire. The line of fire will be blocked as soon as it hits a wall or a closed door.

Plasma Gun Example

In this example the player with the plasma gun may fire in any one of the three directions. He scored a total of four. Thus all the aliens in his chosen line of fire will be hit with four points. The alien in square B will also be hit with four points, regardless of whether the alien in square A is eliminated or not. He may only fire one square diagonally before hitting the wall.

4						
4						
4	4					
X	4	4	A	4	B	4

Missile Launcher

The missile launcher must fire at a square, rather than at a specific marine or alien, although the target square may contain an alien or marine. Any alien or marine in the target square will be attacked with the total number rolled on both dice. Furthermore, any marine or alien in an adjacent square will be caught in the blast and is attacked with the higher of the two dice rolled. The blast will not affect marine's or alien's on the far side of a wall or closed door.

Missile Launcher Example

In this example the darker shaded area is the target square. The two heavy weapons dice scored a two and a three. Therefore the target square is hit for five and all adjacent squares are hit with a three. The squares beyond the wall are not affected by the blast.

Hand to Hand Combat

Instead of firing, a marine or alien may attack using hand-to-hand combat. A marine or alien may attack using hand-to-hand combat before or after moving. To attack a marine or alien in hand-to-hand combat you must be in one of four squares: to the side, front or rear. You cannot attack diagonally unless your marine team carry an equipment pack that allows them to do so.

X

The hand-to-hand combat dice are rolled and the points of the two opponents are compared. Whoever rolled the most wins. The loser must lose one life point for each point his opponent rolled above their own total. Therefore if one player rolled one and their opponent rolled four, he would lose three life points. If both roll the same score then it is a draw and neither of them loses any life points. In hand to hand combat, the strength of any armour is **not** considered.

THE ALIEN'S TURN

During the alien's turn they may move and/or attack. An alien event takes place immediately before the alien's turn. Once they have moved/attacked then the alien's turn is over.

Aliens Attacking

Each alien, except the dreadnought, may make one attack per turn. The attack may be made before or after the alien moves. Alien's attack either by firing or hand-to-hand combat. Some alien's have heavy weapons. Some of the Chaos Marines may have heavy weapons and the dreadnought may be armed with two. These heavy weapons fire in the same way

as heavy weapons carried by marines. Alien's may not fire their weapons and attack in hand-to-hand combat in the same turn.

Eliminating marines

Marine players lose points for each marine eliminated, more points for each marine with a heavy weapon eliminated or if their marine commander is eliminated. marine players continue to play normally, even if their marine commander is eliminated.

The Dreadnought

The dreadnought is a fearsome war machine, developed by the alien followers of Chaos. It is an adversary to be feared and respected.

Moving the Dreadnought

The dreadnought occupies four squares, instead of one. When moving it may pass through other alien's but may not end its move if any of the four squares it occupies contains an alien or marine. The dreadnought may always change the direction in which it is facing by turning on the spot. The dreadnought may not move diagonally.

The Dreadnought's Weapons

The dreadnought starts the game with bolters mounted onto its body and two heavy weapons. When a dreadnought fires it may fire all three of its weapons. The weapons are fired one at a time. It may fire more than one weapon at the same target or may choose to fire each weapon at a different target. The dreadnought can fire all its weapons as long as it can trace a line of sight to its intended target from at least one of the four squares it occupies. The dreadnought may not fire those weapons that have been lost during combat. When both heavy weapons have been lost then it may only fire with its bolters.

The Dreadnought's Life Points

The dreadnought has three life points. When it loses the first life point then it will lose one of its heavy weapons. The second heavy weapon is lost when it loses another life point. It continues to roll its full number of combat dice for hand-to-hand combat, even when it is damaged. The dreadnought is destroyed when it loses its third life point.

Dreadnought Example

The dreadnought begins on the four shaded squares. It moves four squares, first onto the two squares marked 1, then moves onto the two squares marked 2. The dreadnought then turns and moves onto the two squares marked 3 and finally onto the two squares marked 4. The dreadnought therefore ends up occupying the four lighter shaded squares. From this position the dreadnought can trace a line of sight, for all its weapons onto any of the squares, except those marked with an X.

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			

Alien Reinforcements

The alien starts the game with a number of reinforcements. The exact number will depend on the mission being played. The alien may move up his reinforcements at the end of his turn.

Alien reinforcements will not be placed on a square that is visible to a marine. Obviously, all the above actions will be carried out by the computer.

Alien Armour Values, Movement Limits and Combat Dice
(L = Light weapon dice, H = Heavy Weapon dice)

Alien	Armour Value	Move	Fire	Hand-to-hand
Orks	1	6	2L	2L
Gretchin	0	8	2L	1L
Android	2	4	3L	2H
Chaos Marine	2	6 with LW 4 with HW	2L	2L
Chaos Commander	2	6	2H	2L
Soulsucker	3	8	None	2H
Dreadnought	4	4	2x2H+2L	2H+2L

Completing the Mission

If one of the marine players succeeds in fulfilling the mission they will be awarded the primary mission, for which you will be awarded thirty points. A marine player who accomplishes the secondary mission will be awarded the secondary mission, and points. For more information on secondary missions, see 'Alien Events' later in the manual.

Once the mission has been accomplished the marines must return to their own docking claws. Any marine on a docking claw is safe from attack. Alien's may not move onto a marine docking claw. Once a marine has returned to the docking claw it plays no further part in the game. A marine may not fire or move back onto the map. If the marines fail to complete the mission they may still return to their docking claw to escape.

End of the game

Once all the marine's and commander's have returned to their docking claws then the game ends. The game ends automatically after each remaining marine chapter have taken their final turn. The marine players have one last turn each, to try to save as many of their marines as they can. Any marines left still outside their docking claw after this last turn are assumed to be eliminated.

Winning the Game

The computer will total up the score for each of the players, and will tell you who the winner is, providing that at least one player has reached the minimum winning points required. Again, this number is mission dependant, but this number will be given in the mission briefing screen. Once a game is over, the players will be given the opportunity of saving their chapters to use in later games or campaigns.

Those are the rules of play, and you will need to be familiar with them before you play the computer game. The computer will enforce most of the rules for you, of course. The following section explains how the computer game works.

SPACE CRUSADE: THE COMPUTER VERSION

MAIN MENU

Following the loading sequence of Space Crusade you will be presented with the '**Options Screen**' showing a menu which will offer you the following choices: **Select Mission, Select Chapter** and **Expansion Missions**.

Select Mission

Having chosen this option a menu will present itself with a list of missions. Click on one of the missions, we recommend that you play the missions in the order that they are presented. Click on the arrow in the bottom right hand corner of the screen, you will then be presented with the 'Mission Briefing Screen'.

Mission Briefing

This will be the marines' mission and will tell the marine players what they must try to do to achieve the primary mission objective and so score bonus points. Click on the arrow at the bottom right of the screen and you will be taken back to the 'Options Screen' ready to choose the 'chapter Select' icon. Repeat the process if you wish to change the mission. (Amstrad 464 and Spectrum 48 users must refer to the manual).

Select Chapter

Having chosen this you will be presented with a screen with three icons showing a graphic of each marine chapters' emblem with the name of the chapter underneath. Each player wishing to play Space Crusade must choose a chapter of marines to play with. Click on the chapter emblem representing the marine team you wish to play with. A menu appears under each of the selected marine chapter emblems which will offer you the choice of '**Set Up**', '**Load**' which enables you to load in a previously saved chapter on the disk version, or, on the cassette version, to enter a code which will load a chapter from a previous game. Also displayed is '**Status**' which will show the status of your currently selected chapter. If you reselect an emblem, you will have to select '**Set Up**', and may then choose new weapons, equipent or orders, or keep your previous

selections. Once you have finished making your choice, clicking on the arrows at the bottom right hand corner of the screens, will return you to the Select chapter Screen.

Set Up
Each player must select the weapons their chapter of marines will use during the chosen mission by clicking on '**Set up**' from the menu. You will first be presented with **commander Weapon Select**.

Commander Weapon Select
You must now select one of the three weapons available for your commander by clicking on the weapon graphic, notice the un-selected weapons de-hilight. If you wish to change your commanders choice of weapon then click again on the previously chosen weapon and select again or just click on the new weapon you wish to select.

Equipment Selection
Below the commanders weapon select section is the equipment selection section. The number of equipment packs you can select will depend on the number of honour badges your commander currently possesses, initially you will only be able to possess four. Click on the desired equipment packs which will then hi-light to show which ones you have selected. If targeters are chosen, then a weapon will appear next to the targeter icon. To change the weapon the targeter is to be attached to, click on the weapon next to the targeter and another weapon will appear, repeat this process until you have decided on the weapon you wish the targeter to be attached to. The heading 'Select Equipment' will de-hilight when all of the equipment packs you are allowed to possess have been chosen. Again, to change your choice just click on the equipment you wish to discard and choose another.

Order Selection
The section to the right of equipment select is the order select section. The number of orders your commander is allowed to choose will depend on his current rank, initially only one order may be chosen. Click on the icon/s representing the order/s you wish to select. The heading 'Select Orders' will de-hilight when all the orders you are allowed have been selected. Again, to change your choice just click on the order you wish to discard and then choose another. The arrow at the bottom right of the screen will start flashing (will not flash on Amstrad 464 version) when all your available selections have been made. Clicking on the flashing arrow will now take you to the '**Marine Weapon Select**' Screen.

For details on how the equipment and orders are activated see the Action Icons Control Panel section. The actions and capabilites of orders and equipment are all explained in an appendix at the end of this manual.

Marine Weapon Selection
On the left hand side of this screen are all the weapons available to your marine

team. On the right hand side of this screen in the Amstrad version are the faces and names of your marine team, in the Spectrum version only the names of your marine team are displayed. Click on a weapon and you will notice that it de-hilights and the weapon appears next to a marine on the right hand side of the screen. Repeat this process to equip the other marines with their weapons. If you wish to change some of the weapons you have previously selected for your marines, click on the de-hilighted weapon on the left hand side of the screen, that weapon will now be hilighted, now click on any of the other hilighted weapons to replace your previous choice. Clicking on the marines faces in the Amstrad version or on the marine names in the Spectrum version, will make them active. Therefore if they're hilighted and active, the weapon chosen next will appear next to the hilighted marine. When you have made and are happy with your selections, click on the flashing (not 464) arrow in the bottom right hand corner of the screen. This will return the player to the chapter Select screen ready for the next player to equip their marine team following the same processes as above.

When all of the players have made their selections and are satisfied that they are happy with their selection of mission, marine chapter and Weapons, then click on the 'DONE' box at the bottom of the marine chapter select screen which will take you to the Options screen. Click on the START box at the bottom of the screen. This will then start the mission you have previously selected.

Load Chapter

Please follow on screen prompts. In the disk version you will be presented with a list of slots with the name and number of your previously saved marine chapter. Click on the marine chapter slot you wish to load. In the cassette version you will be presented with a keypad to allow you to enter a code. Click on the appropriate keys to enter the code of a previous marine chapter, which will have been given after a previous mission on the second mission de-briefing screen.

Status

This screen shows the current status of your marine chapter. If you have forgotten to save after a mission and have exited the mission de-brief screens, then it gives you another chance to save your chapter (see Save for details). This screen will show your chapter emblem, your commanders current rank, any honour badges held and your mission record, which displays any previous missions and whether you successfully completed them or not. This will be indicated by a tick or a cross next to the mission and it's number. This is also where you can trade your honour badges. (See Mission De-briefing Section).

Expansion Missions

The expansion mission option is provided for future missions that will be released at a later date. Follow on-screen instructions.

Playing the Game

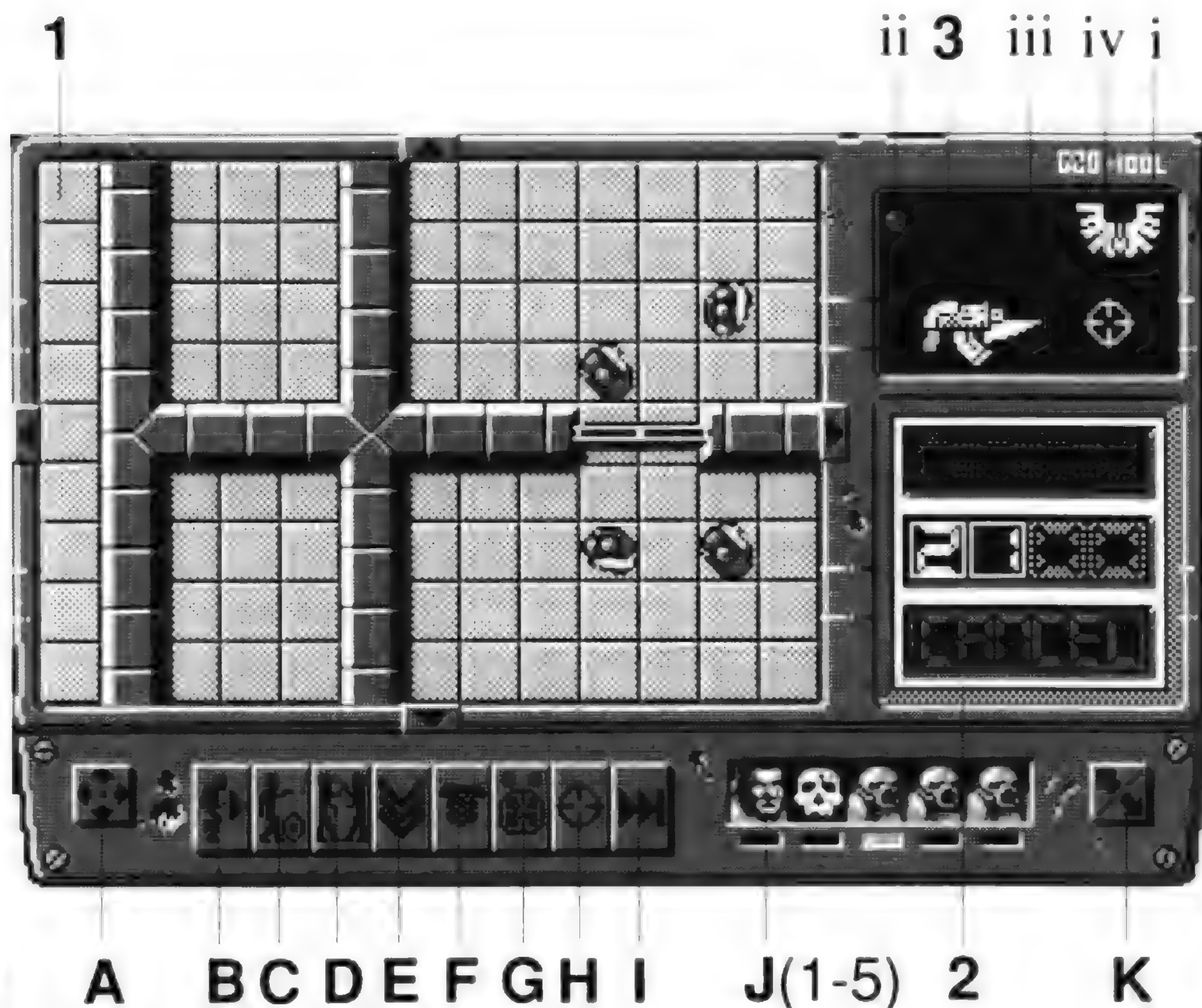
Each marine team starts a mission from their own docking claw. The docking claw is also the place that the team should return to at the end of a mission in order to be safe, a

commander must return to the docking claw in order to gain any points scored in the mission. However when a marine returns to the docking claw then they can't perform any action again but are safe from alien attack.

During a marine player's turn they may move and/or fire all of their marines, although some of the Alien Events that occur during a mission may alter this rule. A player may move and fire each marine in turn. A marine may move first, then fire, or fire first and then move. A marine does not have to fire or move. However a marine may not move twice or fire twice unless the player possesses Equipment or an Order that allows them to do so.

Starting the Game

When the game begins, the following screen will be the first you will encounter.



Alien Events and Secondary Missions

Before each alien turn an alien event is carried out. Alien events can effect either the

marines or the aliens. Some alien events are harmless to both aliens and marines but some are potentially harmful. One of the alien events is to reveal the secondary mission for the marines. If the secondary mission is not revealed, then no points are scored, even if, by chance, you acheive the aims of the secondary mission.

The Main Screen

The Main Screen is made up of the Main View Window, the Small Map Window and the Dynamic Information Window. Underneath these is the Control Panel.

1. Main View Window

This is where all of the action takes place. Shown in either 2D or 3D, depending upon the mode, any action, and the consequences of it, will be shown on this screen.(Due to machine limitations, you will not see movement when in 3D mode on the C64 version).The current player may click on any of his marines in this window in order to select them. Also clicking on a revealed alien and holding the fire button down will show the alien in 3D with its name in the Small Map Window. The Main View Window has arrows around the edges, clicking on any of these, or along the edges of the Main View Window will scroll it in the chosen direction. Clicking and holding down the fire button on these arrows will continue to scroll the Main View Window until either the fire button is released or until the end of the mission's map is reached.

2. Small Map Window

This window displays the mission map. Aliens and your marines are shown as dots and they can be seen moving around the map when ordered to do so. Clicking anywhere on this map will take the Main View Window to that position. When the 3D button(k) is selected, clicking and holding the fire button down anywhere on the Small Map Window will display a 3D view of that part of the map in the Main View Window. When the dice are being rolled this window will display the dice roll as digital read-outs, dice that aren't active will be de-hilighted. The Light weapons dice are displayed above the Heavy Weapons dice. A player may sometimes be given the option to re-roll some of the dice, you will be informed of this option via the Dynamic Information Window (3). Click on the particular die you wish to re-roll or click on CANCEL if you are happy with the dice roll and do not wish to re-roll.

3. Dynamic Information Window

This window at the top right hand corner of the screen shows information about the currently selected marine in the marine team currently taking their turn, or the aliens when it is their turn. When a marine team are playing their turn the marine's chapter emblem will be displayed in the top right hand corner of this window(i) along with the name of the currently selected marine, the number of life points the marine holds(ii), the weapon carried by that marine(iii) and also a targeter(iv), if one was chosen as part of your equipment choices.

If a marine has collected an object as part of the mission objective then this will also be displayed in this window to indicate which marine possesses it. When all of the marine teams have had their turn, this window will then display the number of turns remaining and will prompt you to press the fire button. Once the turn counter reaches one and the fire button has been pressed then your marine team will have one extra turn to get all of their marines back into the docking claw, otherwise they will all die. After the number of turns remaining have been displayed then it is the alien's turn. Before the alien takes its turn an

alien event will be played (see Alien Events) which may be beneficial or detrimental to the marines. The alien will then take its turn.

You will see the alien emblem in the top right hand corner of this window and the Control Panel Action Icons will light up with a green surround when the aliens are taking their turn. this helps you see what actions the aliens are performing. Some weapons held by specific aliens will also appear in this window to show what weapon is being used against a marine. If the alien attacks using hand-to-hand combat then the marine involved will automatically make a defensive dice roll. You will be prompted to re-roll under certain circumstances, at which point your chapter emblem will appear in the Dynamic Information Window to inform you that you must re-roll.

Marine Team Icons (J 1-5)
This panel shows the faces of the marines in your team. A marine must be selected before Move. Fire. Hand to Hand combat. Door. Equipment or Scan can be selected from the Control Panel. To select a marine, click on one of the marine face icons at the bottom of the screen, on a marine displayed in the Main View Window or press keys 1-5 which correspond to the commander and marines. The Control Panel will now hi-light the actions available to the selected marine. Double clicking on a marine icon or a marine displayed in the Main View Window will centre screen on the selected marine. There will be an L.E.D under the selected marine to show he is currently selected. If any of your marines have returned to the docking claw, or do not leave the docking claw after the first turn, their faces will be dehililghted to indicate that they cannot be selected. When a marine is eliminated a skull will appear in place of his face. Any orders should be played prior to selecting a marine in all but one case. Refer to Appendix One for further information.

4. Control Panel
The panel at the bottom of the screen is where you control your marines actions. Each icon has a particular function. Only the currently available actions will be highlighted.

The Icon Action Control Panel
This is the main section of the panel, and appears under the Main View Window. Clicking on these icons will cause them to be surrounded by the colour of your marine team to indicate that it has been selected. The coloured surround will stay active whilst the action is taking place or until the icon is clicked on again to cancel it. Obviously, this does not occur with 'Scan' and 'Next Player'.

The icons are, from left to right:

a Scroll Icon
Click on this icon and move the joystick or appropriate keys to scroll around the mission map. Click on this icon again to exit this mode. Pressing the S key will also activate this option, use the keyboard or joystick to move around the map. Pressing the S key again will de-activate this option.

b Move
When a marine is selected this icon will be hi-lighted (not if the player has already moved. unless an order, they may possess, allows them to do so). Click on this icon and the Main Map View Window will de-hilight all squares that can not be walked on.

Squares that the marine can move to will stay as normal. marines with bolters and commanders are able to move up to six squares. Marines with heavy weapons can only move up to four squares (unless they possess equipment that allows them to move up to six squares). When the Main View Window has de-hilighted the unavailable squares, click on a square within the allowed movement distance and the marine will move to that square. Any blips will appear on squares within your available range to prevent you walking on or through those squares.

c Fire

When the Fire Icon in the Icon Action Control Panel is clicked on, the Main View Window will de-hilight, leaving the squares that can be fired upon displayed as normal. Click on an alien to be fired at or, if the missile launcher or plasma gun are being used, click on any square either containing an alien or an empty square with aliens on adjacent sqauares. The digital dice roll will now appear in the bottom right hand window. If CANCEL appears underneath the dice then the player has the opportunity to click on one of the dice to get a re-roll. If the player does not wish to re-roll a die then they should click on CANCEL. If the player's dice roll has scored more than the alien's armour value then the alien will die, with the exception of the dreadnought, who has three life points beyond his armour value.

d Hand-to-Hand

When this icon is selected, any aliens on adjacent squares to the currently selected marine can be attacked in hand-to-hand combat. marines can't use hand-to-hand combat diagonally unless they have Equipment that allows them to do so. All other squares will de-hilight leaving the individual squares adjacent to the marine with aliens on as normal. Click on the square containing the alien you wish to attack. The dice will now roll for the marine's attack score, followed by the defensive dice roll for the alien. Whoever gets the highest dice roll will win, the loser will lose one life point for each point his opponent rolled above his own total. If it's a draw, then neither loses any life points. The icon will not be available for selection if a marine is not adjacent to an opponent or if they have already fired a weapon this turn.

e Orders

This icon will only be active and hi-lighted at the start of the marine player's turn, once selected it will not be available for the rest of the turn. If the player has more than one order, only one can be used per turn. Selecting this icon displays the currently available orders in the Small Map Window. Click on the Order Icon displayed in the Small Map Window that you wish to select, click on CANCEL if you no longer wish to select an order (For a description of the Orders see Space Crusade Equipment and Orders section).

f Equipment

Clicking on this icon will display all your equipment which can only be used once in the Small Map Window. Equipment which is used throughout a mission, for example the Bionic Eye, will not be shown here because it is always in use, and does not need to be selected at any particular point in the game. Click on the Equipment Icon you wish to use, click on CANCEL if you no longer wish to use the equipment (For a description of the equipment see Space Crusade Equipment and Orders section).

g Doors
When a marine is standing next to a door he can open it by clicking on this icon. A door will open automatically when a marine or alien's move allows them to travel past the door. A door can't be closed once it has been opened unless the Master Controls have been discovered (see Alien Events).

h Scanner
The scanner can be used by any selected marine to reveal blips but only once per turn. The Scanner Icon will de-hilight when not available.

i Next Player
Clicking on this icon will finish your team's turn and transfer to the next player's marine team, or the alien, for them to take their turn.

j1-j5 Faces
Clicking on these will make that particular marine the current marine. So, if it is your turn and you wish to move marine j2, simply click on this icon, and j2 will become highlighted on the Main View Window. This is exactly the same as clicking on a marine in the Main View Window.

k 3D Icon
Clicking on this icon will toggle the 3D on or off. When this icon is hi-lighted all actions will be displayed in 3D isometric view (except 'Move' on the C64 version). When this is not selected only the outcome of firing and hand-to-hand combat will be displayed in 3D isometric view. If the player puts their cursor on the Small Map Window and holds down the fire button then an isometric view of that part of the map will be displayed, releasing the fire button will return to the small map. When the 3D icon is not selected, clicking on the Small Map Window will position the Main View Window to the corresponding position.

Quit Mission

There may be times when you may wish to quit the current mission and start again or your marines may be trapped somewhere because they are surrounded by a vacuum. Press the Shift and Escape key to quit the mission on the Amstrad version and Shift and the Q key on the Spectrum version. C64 owners should press the Run/Stop and F1 keys.

Mission De-brief Screens

When all marine teams have either returned to the docking claw, or have died, the mission is finished and your marine commander will get a mission De-brief from the Imperium. Your commanders current rank will be displayed on this screen, your commander may have been promoted by one rank since the last mission de-brief if he has won the mission. The number of aliens killed during the completed mission will be displayed and will also be converted into points which are also displayed on this screen, this will determine the type of mission de-brief you will recieve. You will be told whether you have won the mission.

Each mission will have a minimum score that is required to win the mission. If playing a game with more than one marine team then the team with the most points wins the mission but only if they have scored above the minimum number of points required to win that mission. The commander of the winning team will be promoted by one rank. Completion or

non-completion of the primary mission will also determine the type of de-briefing message you will be given. Also displayed will be the previous missions and whether you successfully completed them or not. This will be indicated by a tick or a cross next to the mission and it's number. The number of points you gained during a mission also determines how many Honour badges, if any, you have been awarded. The honour badges will be displayed on the second mission de-brief screen, accessed by clicking on the arrow in the bottom right hand corner of the first screen. If you have four honour badges a Trade Button will appear to allow you to trade them in for a promotion by one rank, unless you are already at the highest rank, or the rank below. If you click on the Trade Button, you will loose four of your badges, and be promoted by one rank. The button will then dissapear. This screen is also where you can save your marine chapter. See Save chapter section. When you wish to leave the mission De-brief screens click on the arrow in the bottom right hand corner to take you to the Options Screen. You can now select a new mission and begin play immediately, or choose some different weapons, equipment and orders for your marine team if you wish before starting a new mission.

Save chapter

The option to save a chapter is also offered on this screen. Click on Save at the bottom of the second Mission De-Briefing Screen and follow on screen prompts. The disk version will have a list of slots which will automatically enter a file name of your marine chapter and a number when you save.

The cassette version will display a code number on the second Mission De-Brief Screen which you must write down so you can enter the code at a later date. This option is also offered on the Status Screen (See above).

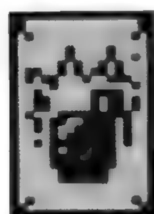
APPENDIX ONE

EQUIPMENT AND ORDER CARDS

Blood Angels Equipment Packs

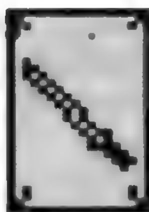


1. Bionic Arm: This gives the marine commander enormous strength which is best brought into use in hand-to-hand combat. Your commander may re-roll one die whenever attacking in hand-to-hand combat, to try to improve his score. Remains in use for the entire mission.

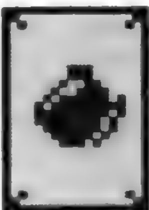


2. Blind Grenades: These release a broad spectrum electro-magnetic interference that prevents the marines being seen or detected. This equipment can only be used at the end of your turn. The Alien player may not attack any of your marines on his next turn. This equipment can only be used once.

Click on the Equipment Icon, and then on the Blind Grenade Icon in the Small Map Window. On the alien's turn they will not attack your marine team.

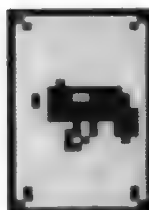


Close Assault Blades: These are heavier than the normal bolter blade, and are only issued to marines who have recieved advanced close-quarter training. All of your marines with bolters may attack diagonally in hand-to-hand combat. When they do this the opponent rolls one less die than normal. Remains in use for the entire mission.

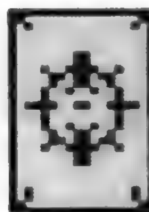


4. Melta Bomb: This device once attached, explodes, the blast of super-heat atomising the target. It is especially useful against androids and dreadnoughts. Any one of your marines may roll two extra heavy weapons dice in hand-to-hand combat attack. This equipment can only be used once.

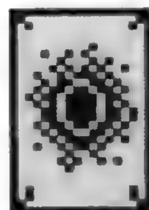
First select a marine, then select the Equipment Icon and then the Melta Bomb Icon in the Small Map Window. If the selected marine fights using hand-to-hand he may roll two extra heavy weapon dice.



5. Bolt Pistol: This is a smaller version of the bolter. It is especially useful in close quarter-combat battle. All of your marines armed with bolters are also carrying bolt pistols and may roll one extra light weapons die in hand-to-hand combat. Remains in use for the entire mission.



6. Targeter: This is an advanced weapon sight. It combines an image intensifier with a full spectrum scope. It must be assigned to a specific weapon during equipment selection prior to a mission. Any of your marines that use this weapon may re-roll one die after firing, to try to improve the score. Remains in use for the entire mission.

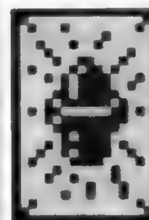


7. Force Field: This is a belt-worn generator for your commander. The Force Field is not impervious to attack but the energy emitted is enough to reduce the velocity of all incoming missiles or blows. Your commander has an armour value of three. Remains in use for the entire mission.

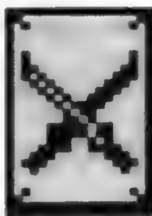
Blood Angel Orders



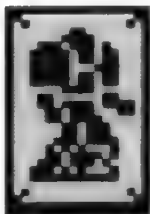
1.Fire!: This Order should be used when there are many aliens in view. This will then maximise the fire effect of your squad and enable you to eliminate a larger alien force. Each of your marines may fire twice. They may fire, move and then fire again, OR fire twice before or after moving. This order can only be used once.



2.Photon Grenades!: These release a burst of light energy that stuns. They are commonly used by the marines before they engage in hand-to-hand combat. Any Aliens that you attack in hand-to-hand combat this turn must roll one die less than normal. This order can only be used once.This order is active for the whole team.

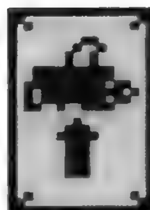


3. Close Assault!: This is best used to force a passage through a blocking force of aliens. The marines are trained to fire as they rush in combat. Any of your marines armed with bolters may fire them AND attack in hand-to-hand combat, or perform a hand to hand combat twice. This order can only be used once.

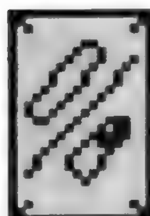


4. Move It!: This should be used either to move your squad out of a danger zone or to secure advanced fire positions quickly. Each of your marines may move twice. They may move, fire and then move again, OR move twice before or after firing. This order can only be used once.

Imperial Fists Equipment Packs



1.Suspensors: These are small anti-gravity devices that are often used to negate the weight of heavy weapons and equipment. All of your marines with heavy weapons may move as though they have Bolters. Remains in use for the entire mission.



2. Combi-Weapon: These are rare and prized possessions. They combine several weapons into one and are deadly in the hands of an experienced commander. To use this equipment your commander must have the heavy bolter. He may fire the heavy bolter normally OR as if it were a plasma gun. Remains in use for the entire mission.

Each time the commander selects the FIRE icon he will be given the choice between his heavy bolter or a plasma gun. To select the desired weapon, click on one of the two weapons displayed in the Small Map Window.



3. Bionic Eye: This is used by some commanders. It combines target aquisition with an image intensifier and full spectrum scope. Your commander may re-roll one die whenever he fires, to try to improve his score. Remains in use for the entire mission.

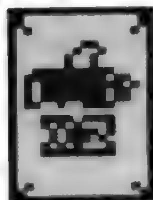
4. Melta Bomb: See Blood Angels Equipment.

5. Targetter: See Blood Angels Equipment.

6. Bolt Pistols: See Blood Angels Equipment.

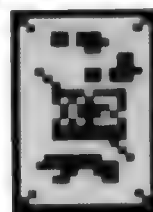
7. Blind Grenades: See Blood Angels Equipment.

Imperial Fists Orders



1. Heavy Weapon!: This enables the concentration of fire of a heavy weapon. This movement allows you to position the weapon or to pull the marine back after firing. One of your heavy weapon marines may move twice and fire twice. This may be done in any order. This order can only be used once.

A marine carrying a heavy weapon must first be selected, then select the ORDER.



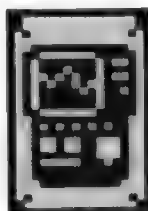
2. By Sections!: This order is useful, it allows you to move up those marines who are out of position whilst using the others to give effective fire support. Each of your marines may **either** move twice OR fire twice. They may not move **and** fire. This order can only be used once.

First select the order, then a marine and then either the **Move**, **Fire** or **Hand-to-Hand** Icons. Whichever action was chosen for that marine will be the action that he can perform twice. The actions allowed are; two **Move**, two **Fire**, two **Hand-to-Hand** or one **Hand-to-Hand** and one **Fire**.

3. Fire!: See Blood Angels Orders.

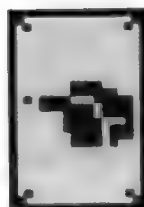
4. Move It!: See Blood Angels Orders.

Ultramarines Equipment Packs

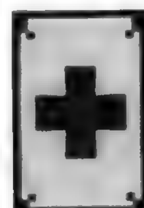


1. Bio-Scanner: This advanced scanner can identify the traces it has picked up. However, it has limited capacity, and should be used to identify the traces that pose the greatest threat. May be used at the beginning of a turn to identify any three blips anywhere on a ship to see what they are. Remains in use for the entire mission.

At the start of your team's turn the bio-scanner is displayed in the Dynamic Information Window, click on three blips in the Main View Window you wish to reveal. Whilst the bio-scanner is visible in the Dynamic Information Window no marine can be selected via the Main View Window, but a marine can be selected via the Control Panel but doing this will cancel the bio-scanner until your team's next turn.



2. Digital Weapons: These are miniture weapons that fit either onto a finger or a knuckle. Activated by the fingers, they give a commander a greater all-round combat ability. Your commander may re-roll one die when he attacks, either when firing or in hand-to-hand combat, to try and improve his score. Remains in use for the entire mission.



3. Medi-Kit: This is a belt-carried field dressing. It contains a sophisticated assessor that will administer treatment until the commander can return to the Mothership. Once selected it will restore all your commanders life points. It may not be used if they have just been reduced to zero. This equipment can only be used once.

4. **Bolt Pistols:** See Blood Angels Equipment.

5. **Targetter:** See Blood Angels Equipment.

6. **Melta Bomb:** See Blood Angels Equipment.

7. **Blind Grenades:** See Blood Angels Equipment.

Ultramarines Orders

1. **Fire!:** See Blood Angels Orders.

2. **Move It!:** See Blood Angels Orders.

3. **Close Assault!:** See Blood Angels Orders.

4. **By Sections!:** See Imperial Fists Orders.

APPENDIX TWO: ALIEN EVENTS

1. Communications Malfunction
This is played on one player. That player may not use an order on their next turn.

2. Suicide android
Any one android may self destruct after moving. 2 heavy weapons dice are rolled. Each marine/alien adjacent to the android is attacked with the total of 2 dice.

3. Android Fault
No androids or dreadnought may move or fire this turn.

4. Lure of Chaos
A marine is randomly chosen (not a commander) and 1 heavy weapons die is rolled. If a 3 is rolled, the marine is replaced with a Chaos Marine.

5. Master controls
Marines may open or close as many doors as they like. This stays active for the rest of the mission. The door icon will now be highlighted for the rest of the mission. Click on the door icon and then on any door in the Main View Window you wish to open or close.

6. Booby Trap
A marine is randomly chosen (not commander) and a missile laucher attack is made on that square.

7. Out of Ammo
A marine with a heavy weapon is randomly chosen and has his heavy weapon replaced with a bolter. If no bolter is available then the marine will have no weapon and can only fight using hand-to-hand.

8. Report In
This is played on a player, that players commander may not move or attack on his next turn.

9. Auto-Defence
This shoots at any marine. 1 heavy weapons dice is rolled.

10. Mech. Assault
All androids and dreadnoughts may move up to twice their normal move this turn as well as attack.

11. Weapons Jammed
This is played on one of the players. That player may not fire any heavy weapons or heavy bolter on their next turn.

12. Psychic Attack
No gretchins or orks may move this turn.

13. Mothership Communication
The secondary mission is transmitted to the marine teams attempting a mission and is displayed in the Main View Window.

APPENDIX THREE: SPACE CRUSADE MISSIONS

Even when all mission objectives have been acheived, the players still have to return to the docking claw with as many surviving marines as possible.

1. **Primary mission**
Mission 653/4-Sector 45. Seek and destroy. Seek and destroy dreadnought aboard alien vessel 653. The aliens have blocked some corridors with rubble. Clear rubble with weapon hit of one or above. The primary mission will be awarded to the player who destroys the dreadnought.

2. **Primary Mission**
Mission 653/5-Sector 46. Eliminate and survive. The Empire has failed to destroy all aliens on board alien vessel 656 by using experimental germ warfare. Eliminate as many aliens as possible and also any marines from another chapter as there is only enough antidote available aboard the Mother ship for one marine chapter. If only one marine chapter is deployed on this mission then eliminate all five infected Chaos Marines. The primary mission will be awarded to the player who eliminates the greatest number of rival marines. If any players eliminate the same number of marines it will be awarded to the player who has scored the most points. If one player only, then all Chaos Marines must be destroyed.

3. **Primary Mission**
Mission 653/6-Sector 47. Disable alien vessel. Disable alien vessel by destroying engineering control panel located in the engine room. Engineering control panel requires a weapons hit of two or above to destroy it. The primary mission will be awarded to the player who destroys the engine control panel.

4. **Primary Mission**
Mission 653/7-Sector 16. Locate and rescue. Locate a container which is preserving the brain of the Empire's top scientist and return it to the docking claw. The primary mission will

be awarded to the player who returns the container safely to the docking claw.

5. Primary Mission

Mission 653/8-Sector 85. Locate and retrieve. Delta Squad. Beta Company have been wiped out whilst testing a secret experimental weapon Locate the experimental weapon and return it to the docking claw. The primary mission will be awarded to the player who returns to the docking claw with the experimental weapon.

6. Primary Mission

Mission 653/8-Sector 12 Purge and withdraw. Intelligence reports that the alien vessel has three outer hull doors. Open an outer hull door and withdraw from the vacuum that will spread to the rest of the ship. The primary mission will be awarded to the player who is the first to open an outer hull door and returns to the docking claw.

7. Primary Mission

Mission 653/9-Sector 24. Interception. Aliens have been detected aboard a drifting hulk in Sector 24. As many aliens must be engaged and destroyed as possible However Intelligence reports that a radio-active source is aboard which is known to sometimes cause false scanner readings. If only one marine team is deployed then at least 15 aliens must be destroyed. The primary mission will be awarded to the player who eliminates the greatest number of aliens. If two players kill the same number of aliens then the primary mission is awarded to the player with the most points. If only one player, they must kill over 15 aliens.

8. Primary Mission

Mission 653/10-Sector 16. Exterminate. There are reports of a very dangerous breed of alien nick-named Soulsuckers aboard alien vessel 93. Eliminate all Soulsuckers that are encountered. If only one marine team is deployed then at least 10 Soulsuckers must be destroyed. The primary misssion will be awarded to the player who kills the greatest number of Soulsuckers. If two players destroy the same number of Soulsuckers then the player who scored the most points is awarded the primary mission.

9. Primary Mission

Mission 653/11-Sector 53. Locate and exterminate. Soulsucker eggs are reported to be hidden on board alien vessel 28. Locate egg hatchery room and send a marine into the room to destroy as many of the soulsucker eggs as possible. Eggs can only be destroyed with a weapon hit of one or above. If only one marine team deployed then all soulsucker eggs must be destroyed. The primary mission will be awarded to the player who destroyed the greatest number of soulsucker eggs If a one player game then the primary mission will be awarded if all eggs are destroyed.

10. Primary Mission

Mission 653/12-Sector 68. Sabotage and withdraw. Intelligence reports the discovery of a weak spot in the outer hull of alien vessel 331. Locate the weak spot, blow a hole in the outer hull, a weapon hit of three or above is required, and retreat to the docking claw from the vacuum that will spread throughout the ship The primary mission will be awarded to the first player to blow a hole in the outer hull.

11. Primary Mission

Mission 653/13-Sector 5. Destroy alien ship 17. Intelligence reports that alien ship 17 has not had its self destruct mechanism disabled by the aliens. Activate ship self destruct by destroying control panel in Control room with a weapon hit of two or above. The primary mission will be awarded to the player who activates the ship self destruct.

12. Primary Mission

Mission 653/14-Sector 44. Destroy Cube of Chaos. Intelligence reports that the aliens are protecting 'The Cube of Chaos', a device that is close to completion. If this device is allowed to survive the aliens plan to use it to rip a hole in the fabric of space and time and allow the realm of Chaos to enter through the warp. The Cube requires a weapon hit of three or above. The primary mission is awarded to the player who destroys the Cube of Chaos.

Any Problems?

If you have problems loading Space Crusade, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

Copyright Notice

FRANCAIS

Commodore

Commodore 64 Cassette

1. Connectez votre joystick, allumez votre ordinateur et votre moniteur.
2. Introduisez la cassette dans votre lecteur de cassettes, et appuyez sur les touches **Shift** et **Run-Stop**. En raison de la taille du jeu, vous serez obligé de recharger, donc soyez prêt et surveillez votre écran car des prompts apparaîtront pendant le jeu.

Commodore Disk

1. Connectez votre joystick, allumez votre ordinateur et votre moniteur.
2. Introduisez la disquette dans le lecteur, et tapez '**Load "*",8,1**'.
3. Le jeu se chargera automatiquement. En raison de la taille du jeu, vous serez obligé de recharger, donc soyez prêt et surveillez votre écran car des prompts apparaîtront pendant le jeu.

Spectrum

Spectrum 48/128/+2

1. Allumez votre ordinateur et votre télévision.
2. Introduisez la cassette dans le lecteur de cassettes.
3. Tapez '**Load**""', appuyez sur return, et ensuite sur 'play' sur le lecteur de cassettes. Le jeu se chargera automatiquement. En raison de la taille du jeu, vous serez obligé de recharger, donc soyez prêt et surveillez votre écran car des prompts apparaîtront pendant le jeu.

Spectrum +3

1. Allumez votre ordinateur et votre moniteur.
2. Introduisez la disquette dans le lecteur incorporé, et utilisez le chargeur incorporé.
3. En raison de la taille du jeu, vous serez obligé de recharger, donc soyez prêt et surveillez votre écran car des prompts apparaîtront pendant le jeu.

Amstrad

Amstrad 64/128k

1. Introduisez la cassette, la face 1 contient la version anglaise, et la face 2 la version française. Appuyez sur la touche **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur la touche play de votre lecteur de cassettes, et appuyez ensuite sur une touche quelconque.
2. Le jeu se chargera automatiquement. En raison de la taille du jeu, vous serez obligé de recharger, donc soyez prêt et surveillez votre écran car des prompts apparaîtront pendant le jeu.

Amstrad Disk

1. Introduisez la disquette dans le lecteur, la face 1 contient la version anglaise et la face 2 la version française. Tapez ICPM et appuyez sur la touche ENTER. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez ensuite les prompts de chargement à l'écran.

Jouer à Space Crusade

Contrôles Amstrad

Pour déplacer le curseur utilisez le joystick ou les touches flèches directionnelles. Le bouton feu du joystick ou la barre d'espacement du clavier vous permettront de sélectionner l'option choisie.

Contrôles Spectrum

On vous indiquera à l'écran de sélectionner les joysticks Sinclair ou Kempston, ou bien le clavier. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Contrôles C64.

Vous pouvez utiliser un joystick connecté à l'un des deux ports, ou bien deux joysticks si vous le désirez.

Contrôles Supplémentaires pour les Versions 8 Bits

Vous pouvez également utiliser les touches suivantes pour contrôler le curseur sur le Spectrum et l'Amstrad:

K - Haut
M - Bas
Z - Gauche
X - Droite
Espacement - Correspond au bouton Feu du joystick

Sur le C64 vous utiliserez les touches suivantes:
Q - Haut
A - Bas
O - Gauche
P - Droite
Espacement - Correspond au bouton Feu du joystick

Shift/Esc Abandonner la mission actuelle sur les versions Amstrad.
Shift/Q Abandonner la mission actuelle sur les versions Spectrum.
Run Stop/F1 Abandonner la mission actuelle sur les versions Commodore 64.

Sur l'écran de jeu principal, les touches 1 à 5 sélectionnent le Commandant et les Marines disponibles. De plus, si vous appuyez sur la touche S (sur l'écran de jeu principal), vous pourrez utiliser les touches qui habituellement vous servent à déplacer le curseur, pour faire défiler la carte de mission. En appuyant de nouveau sur la touche S vous désactiverez la fonction scrolling de la carte.

GUIDE DEMARRAGE RAPIDE

Il y a toute une série d'options préétablies dans Space Crusade qui vous permettent de commencer le jeu immédiatement. Cependant, le jeu est assez complexe et ous vous conseillons de bien lire et assimiler les règles avant d'entreprendre une partie.

Pour Commencer

Une fois le jeu chargé, sélectionnez 'Choisir Section' (Select Chapter) sur le Menu Principal. Chaque joueur doit cliquer sur un emblème de Section. Les joueurs n'auront pas besoin do sélectionner l'Equipement et les Ordres, car il y a une sélection préétablie. Cliquez ensuite sur 'Terminé' (Done). Cous retournerez alors au menu principal. Cliquez sur 'Start' au bas de l'ecran pour commencer la première mission.

L'IMPERIUM

Il y a plus de 25 millénaires, l'humanité tenta pour la première fois de conquérir les étoiles. La découverte du "Warp" entraîna la Grande Expansion. Des voyages qui pouvaient durer plusieurs siècles furent réduits à quelques jours.

L'Espace Warp

L'espace Warp est un univers parallèle que les vaisseaux spatiaux peuvent utiliser, pour parcourir des centaines de milliers d'années lumière en quelques heures. L'espace Warp est également le royaume de Chaos.
Dans l'espace Warp rien n'est certain. C'est un univers rempli de contre-courants, de remous et de tourbillons puissants. Des vaisseaux ont disparu sans raison, et ont réapparu bien des siècles plus tard, à des millions d'années lumière de leur destination. Ces épaves de vaisseaux, tellement déformées qu'il est impossible de les identifier, sont connues sous le nom de Space Hulks.

L'Ere de Conflit

Lors de la grande Expansion l'homme s'aventura encore plus loin dans les étoiles. C'est alors que le pouvoir caché du Warp apparut. En pénétrant dans l'espace Warp, l'homme avait réveillé un vieux démon: les serviteurs de Chaos avaient survécu au Warp. La première grande guerre, connue sous le nom d'Ere de Conflit, commença.

Pendant plus de cinq mille ans, la guerre ruina l'humanité, les nations, les planètes s'affrontèrent, et les systèmes se detruisirent les uns les autres. Les colonies abandonnées périrent par dizaines, alors que les aliens se multipliaient aux depens de l'humanité.

C'est alors qu'arriva le sauveur. L'Ere de Conflit, probablement le plus grand danger que l'homme ait jamais rencontré, engendra le plus grand homme de l'histoire - celui qui sera connu sous le nom d'Empereur de l'Espace humain. Habile diplomate, il rassembla les restes de la société des hommes, et en fit un Empire. Combattant exceptionnel, il conquit et réclama les mondes que le Chaos avait récupérés. Pour cela, il créa les Marines de l'Espace, les plus grands guerriers de tous les temps.

Legiones Asartes est le titre officiel de cette organisation, plus connue sous le nom de

Marines de l'Espace. Ses guerriers sont réputés être les hommes les plus puissants et les plus redoutables de l'Imperium.

Par leur nombre, les Marines de l'Espace sont en fait une petite force, mais leurs capacités surhumaines et leur redoutable réputation les rendent supérieurs à des troupes conventionnelles. Ils sont respectés dans tout l'Empire.

Les Marines de l'Espace sont organisés en Sections autonomes, chacune possédant sa propre flotte. La flotte d'une Section fournit le logement, l'entraînement, les ateliers, les arsenaux, les silos à navettes, et subvient également à tous les autres besoins de la Section. La flotte erre dans la galaxie à la poursuite des ennemis de l'humanité. Les Marines quittent la flotte pour accomplir des missions individuelles, ou des campagnes, et la rejoignent ensuite lorsqu'ils ont terminé.

Equipement des Marines de l'Espace

Les Marines de l'Espace ont accès à toute une gamme d'armes et d'équipements Impériaux. L'armure blindée caractéristique des Marines de l'Espace les protège dans tous les milieux, et peut résister aux tirs directs de toutes les armes sauf les plus puissantes.

L'arme standard des Marines de l'Espace est le Bolter. C'est une arme automatique dévastatrice, qui tire une salve d'obus explosifs de petit calibre. La principale arme d'assaut est le Pistolet Bolt, une version réduite du Bolter, qui, en raison de sa taille, est idéal lors de combats rapprochés.

Les Marines de l'Espace possèdent également un certain nombre d'Armes Lourdes, qui peuvent être utilisées lorsqu'ils ont besoin d'une plus grande puissance de feu au cours d'une mission.

Attaquer les Space Hulks (épaves de vaisseaux)

En général le processus d'attaque est le suivant:

1. Le vaisseau Mère lance un ou plusieurs vaisseaux d'attaque vers le vaisseau alien. Une fois que ces derniers sont près de la cible, plusieurs crochets d'accostage s'étendent des vaisseaux d'attaque et s'agrippent au vaisseau alien. Les puissants crochets déchirent le vaisseau alien et permettent au vaisseau attaquant d'adopter une position favorable à l'assaut.

2. Des sondes qui percent la coque du vaisseau alien sortent de chaque crochet. Chaque sonde possède un passage que les Marines de l'Espace peuvent emprunter pour attaquer. Lorsque le vaisseau alien a été percé et que le passage est hermétique, les portes "Blast" s'ouvrent, et les Marines donnent l'assaut.

3. Les Marines de l'Espace sont appelés à se déplacer très vite, et à accomplir la mission qui leur a été assignée. Une fois leur mission accomplie, ils retournent aux points d'accostage. Lorsque les Marines de l'Espace sont revenus au vaisseau attaquant, les crochets d'accostage relâchent le vaisseau alien, et le vaisseau attaquant retourne au vaisseau Mère.

INTRODUCTION

Space Crusade est un jeu de rôle de science fiction, dans lequel vous prenez le contrôle d'un Commandant et de quatre Marines. Votre Commandant commence comme Sergent et peut par la suite monter en grade. Dans la version ordinateur, vous pouvez jouer à trois, chaque joueur commandant une section de Marines. Le rôle de l'alien est "joué" par l'ordinateur.

Si vous jouez bien, vous serez promu, jusqu'à ce que vous atteigniez le grade prestigieux de Capitaine Senioris. Mieux encore, si vous réussissez à exécuter chacune des Missions Principales, vous accéderez au grade de Capitaine Supremus. (Certains termes employés ici vous semblent peut-être un peu déconcertants. Ne vous inquiétez pas: tout est expliqué en détail dans les pages qui suivent.)

Vous recevrez aussi des médailles pour récompenser vos performances. Les six grades de Marines sont décrits dans le paragraphe "Grades de Marines" ci-après.

Space Crusade: Regles du Jeu

La meilleure façon d'expliquer les règles du jeu de Space Crusade est d'expliquer celles du jeu de société, puis d'indiquer comment elles sont appliquées à l'ordinateur.

C'est un jeu pour un à trois joueurs. Les joueurs contrôlent trois Commandants de Marines et leurs Marines de l'Espace. Ces joueurs sont appelés les joueurs Marines. L'ordinateur joue le rôle de l'Alien. Chaque partie correspond à une mission; les renseignements concernant chaque mission se trouvent à la fin de ce manuel. Pour résumer autant que possible, le jeu se déroule de la manière suivante:

Au début du jeu, les joueurs Marines choisissent la Section de Marines qu'ils veulent représenter, les armes de leur équipe de Marines, la mission à effectuer, l'Equipement et les Ordres de leur équipe. Les joueurs Marines jouent en premier. Lorsque toutes les équipes de Marines présentes ont joué une fois, c'est au tour de l'Alien. Les joueurs Marines doivent essayer d'accomplir la mission qu'ils ont sélectionnée sur la Liste des Missions. Lorsque c'est à leur tour de jouer, chaque Marine peut se déplacer, tirer ou combattre au corps à corps. Tandis que les Marines explorent la carte de jeu, ils rencontrent des aliens. Les joueurs Marines marquent des points lorsqu'ils éliminent des ennemis. Le joueur qui marque le plus de points gagne le jeu. C'est simple: avancez, tuez les aliens, réalisez les objectifs de mission, et retirez-vous.

Les Missions

Les joueurs Marines choisissent une mission à partir de la Liste des Missions, puis lisent les Instructions de Mission pour connaître les objectifs de la mission.

Monter en Grades et recevoir des medailles

A la fin de chaque mission, le joueur qui a le plus de points gagne, à condition qu'il ait atteint le nombre minimum de points nécessaires. Le joueur qui a gagné monte d'un grade et les joueurs qui ont marqué suffisamment de points sont décorés.

Si aucun joueur n'a atteint le grade le plus élevé, il faudra effectuer une autre mission.

Un joueur peut echanger quatre médailles contre un grade. Les medailles sont alors perdues, mais le joueur monte d'un grade. Il n est pas possible d'utiliser les médailles pour accéder au rang de Capitaine Senioris - vous ne pouvez atteindre ce grade qu'en gagnant une partie. Les médailles ne peuvent pas non plus servir à acceder au grade de Capitaine Supremus - vous ne pouvez atteindre ce grade que si vous êtes deja Capitaine Senioris, et que vous accomplissez toutes les Missions Principales. Entre les parties, toutes les pertes sont remplacees. Vous commencez donc chaque nouvelle partie avec une equipe complete de Marines. La seule exception s applique au Commandant de Marines. Si un Commandant de Marines est elimine, le joueur doit commencer la partie suivante avec un Sergent, et toutes les medailles que possedait le joueur sont perdues. Les Commandants de Marines commencent chaque niveau avec six points de vie, quel que soit leur grade.

La Campagne

La campagne relie les douze parties. Le but de la campagne est d'être le premier joueur à accéder au rang de Capitaine Senioris, ou mieux encore, d'accomplir toutes les Missions Principales afin de devenir Capitaine Supremus (à condition d'être deja Capitaine Senioris). Dans la première partie d'une Campagne, vous determinez normalement vos rôles. Mais ensuite, vous devez jouer le même rôle dans les autres parties, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait gagné la Campagne. Ainsi, un joueur qui choisit les Ultra Marines continuera de jouer le rôle des Ultra Marines jusqu'à la fin de la Campagne. Il n'est pas nécessaire de jouer toutes les parties en même temps. Vous pouvez decider de les jouer sur plusieurs jours, ou même plusieurs semaines. A la fin de chaque partie, les joueurs seront promus ou recevront des médailles, en fonction de leur performance et du nombre de points marqués. En situation de Campagne, le nombre de pièces d'Equipement et d'Ordres pouvant être choisis par un joueur Marine depend de son grade et du nombre de Médailles qu'il a reçues. Un joueur a toujours au moins quatre pièces d'Equipement et un Ordre. Il peut prendre une pièce d'Equipement supplementaire par Médaille reçue et un Ordre supplémentaire par promotion. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 8 pièces d'Equipement ou plus de 4 Ordres.

Grades des Marines de l'Espace

Grade	Ordre(s)
Sergent	Un
Lieutenant Primus	Deux
Lieutenant Senioris	Trois
Capitaine Primus	Quatre
Capitaine Senioris	Quatre
Capitaine Supremus	Quatre

Tableau des Médailles

Médailles	Pièces d'Equipement
Aucune	Quatre
Une	Cinq
Deux	Six
Trois	Sept
Quatre ou plus	Huit

Les Joueurs Marines

Les joueurs Marines doivent choisir la Section de Marines avec laquelle ils veulent jouer. Les joueurs Marines doivent ensuite choisir leurs armes, leur Equipement et leurs Ordres. Chaque joueur doit sélectionner quatre des huit pieces d'Equipement et un des quatre Ordres disponibles pour leur Section, mais ils peuvent en choisir plus si leur rang et leurs médailles le leur permet

Choix des Armes

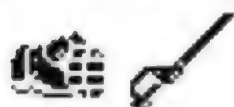
Chaque joueur Marine doit choisir ses armes au début de chaque mission. Les armes sélectionnees peuvent varier d'une partie à l'autre, en fonction de l'objectif de la mission.

Armes de Commandant

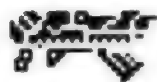
Il y a trois possibilités de combinaisons d'armes pour le Commandant de Marines:



1. Méga Hache et Pistolet Bolt
Cela lui donne une bonne arme de combat au corps à corps, avec également une certaine puissance de feu.



2. Méga Epée et Méga Gant
Cela ne lui donne aucune puissance de feu, mais deux armes redoutables de combat au corps à corps.



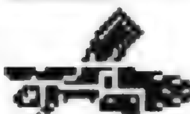
3. Bolter Lourd
Cela lui donne une puissance de tir supérieure, mais son aptitude au combat au corps et corps n'est pas meilleure que celle d'un Marine normal.

Armes de Marines

Les quatre Marines peuvent faire leur choix parmi les armes disponibles. L'un des quatre Marines doit porter une arme lourde et un autre doit porter un Bolter. Les deux autres ont le choix entre une arme lourde ou un Bolter. Les trois armes lourdes disponibles sont:



1. Canon d'Assaut
C'est une arme utile pour attaquer plusieurs groupes dispersés d'aliens relativement faibles, ou pour attaquer un seul alien plus puissant.



2. Lance-Missiles
C'est une bonne arme pour attaquer des aliens en formation serrée, ou pour attaquer des aliens particulièrement puissants.



3. Canon à Plasma
Le Canon à Plasma est une arme tres puissante, à utiliser de préférence dans les couloirs, ou elle est efficace contre tous les types d'aliens.

Ordre de Jeu

Le joueur qui commence est déterminé par l'ordinateur, et dépend de la position du point d'accostage de chaque Section.

TOUR DE JOUEUR MARINE

Pendant le tour d'un joueur Marine, tous ses Marines peuvent se déplacer et/ou tirer (ou s'engager dans un combat au corps à corps). Le joueur peut déplacer et faire tirer chaque Marine à tour de rôle. Un Marine peut se déplacer d'abord, puis tirer, ou tirer d'abord, et se déplacer ensuite. Un Marine n'est pas obligé de tirer ou de se déplacer. D'autre part, il ne peut pas avancer ou tirer deux fois de suite, à moins qu'un Ordre ne permette au joueur Marine de le faire. Le joueur Marine est libre d'utiliser les pièces d'Equipement de ses Marines pendant son tour. Attention, les joueurs Marines ne peuvent utiliser qu'**un seul** Ordre par tour. L'Ordre est joué au début du tour d'un joueur Marine, avant tout tir ou déplacement, et ne pourra pas être réutilisé au cours de la même partie.

1. Déplacement

La carte de jeu est divisée en cases qui sont utilisées pour le déplacement. Il s'agit soit de cases de couloir, soit de cases de salle. Le Commandant, et tout Marine possédant un Bolter peut avancer de six cases. Les Marines chargés d'armes lourdes ne peuvent avancer que de quatre cases, bien que l'une des pièces d'Equipement puisse permettre à une Section d'avancer de six cases. Un Marine peut se déplacer dans n'importe quelle direction, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le joueur peut toujours décider d'avancer un Marine d'une distance inférieure à la distance maximum, ou de ne pas le déplacer du tout.

Vous ne pouvez pas terminer un déplacement sur une case occupée. Vous pouvez, cependant, passer par une case occupée par l'un de vos propres Marines, si vous avez la possibilité d'aller au-delà de cette case. Vous ne pouvez pas passer par une case occupée par un alien ou un Marine d'une autre Section. Vous êtes alors obligé de changer de route ou de vous arrêter. Chaque case ne peut être occupée que par un seul alien ou Marine.

2. Ouvrir les Portes

Les Aliens et les Marines ne peuvent entrer dans les pièces ou les quitter que par des portes ouvertes. Pour ouvrir une porte, placez un Marine sur l'une des cases situées devant la porte puis cliquez sur l'icône Porte du panneau de contrôle se trouvant au bas de l'écran (n). Les joueurs ne sont pas obligés d'ouvrir une porte s'ils ne le veulent pas. L'ouverture d'une porte ne compte pas comme un déplacement. Les joueurs ne peuvent pas fermer ou ouvrir de portes s'ils ne se trouvent pas sur des cases adjacentes, à moins qu'un Evénement Alien (cf Evénements Aliens) ne se soit produit et leur permette de le faire. Une porte s'ouvrira automatiquement si un joueur la franchit.

3. Scanner

Pendant votre tour, tous les Marines de votre équipe peuvent essayer de repérer les aliens au scanner. Cependant, un seul balayage scanner par tour est autorisé. Si des aliens se trouvent à portée de scanner, des Blips (c'est à dire des aliens non dévoilés) apparaîtront. Les Blips n'apparaissent que si les aliens ne sont pas dans la ligne de visée d'un Marine.

Bien entendu, tous les aliens à portée de vue d'un Marine apparaîtront sous forme d'aliens, que vous ayez fait un balayage scanner ou non.

Si un Marine avance sur une case à partir de laquelle sa ligne de visée s'étend à un ou plusieurs Blips, ces Blips seront alors dévoilés et laisseront place aux aliens correspondants.

Blips
Si un Marine ou un Commandant avance sur une case à partir de laquelle sa ligne de visée s'étend à un ou plusieurs Blips, ces Blips seront alors dévoilés.

Ligne de Visée
La ligne de visée entre les Marines ou les aliens est déterminée en traçant une ligne droite à partir du **centre** de la case de l'un au centre de la case de l'autre. Si la ligne de visée passe par une case contenant un Marine ou un alien, une porte fermée ou un mur, la ligne de visée est bloquée. Les Aliens ou les Marines ne bloquent la ligne de visée que pour le tir; ils n'empêchent pas de voir un Blip devant être dévoilé. Naturellement, tout cela est calculé automatiquement par l'ordinateur.

4. Tirer

Vous ne pouvez tirer que sur des cibles visibles et vous ne pouvez pas tirer sur des Blips. Les cibles sont visibles si vous pouvez tracer une ligne de visée qui les rejoint. Il n'existe pas de portée maximum pour les armes utilisées dans Space Crusade. Les dés que vous lancez dépendent de l'arme que vous utilisez.

Armes Légères	
Bolter ou Pistolet Bolt	2 dés Armes Légères
Bolter Lourd	2 dés Armes Lourdes
Armes Lourdes	
Canon d'Assaut	2 dés Armes Lourdes
Canon à Plasma	"
Lance-Missiles	"

Evidemment, dans la version ordinateur, les dés appropriés seront choisis pour vous.

Lancer pour Toucher
Lorsque vous tirez, les dés correspondant à l'arme utilisée sont lancés. Si le total est supérieur à la valeur d'armure de votre cible, vous touchez votre cible. Celle-ci perdra un point de vie pour chaque point au-dessus de sa valeur d'armure.

Tous les aliens, à l'exception du Dreadnought, ont un seul point de vie et sont donc éliminés dès qu'ils sont touchés. Les Marines n'ont également qu'un point de vie. Les Commandants de Marines commencent le jeu avec six points de vie. Vous marquez des points lorsque vous supprimez un alien ou un Marine rival.

Relancer un dé

Après avoir lancé les dés de combat, certaines pièces d'Equipement vous permettent de relancer un dé. Vous n'êtes pas obligé de relancer un dé, mais si vous le faites, vous utiliserez le nouveau lancer. Cliquez sur le dé que vous voulez relancer ou cliquez sur le bouton "Cancel" (Annuler) situé au-dessous du dé si vous ne voulez pas relancer.

Armes Lourdes

Il y a trois armes lourdes dans le jeu et chacune a une façon spéciale de tirer. Toutes les armes lourdes ont un impact sur une zone et peuvent donc toucher plus d'une cible.

1. Canon d'Assaut

Lorsque vous utilisez le Canon d'Assaut, le nombre total de points obtenus au lancer de dés peut être réparti entre les cibles visibles. L'élimination d'un Marine ou d'un alien peut rendre d'autres cibles visibles. Celles ci seront alors éliminées si vous avez marqué suffisamment de points.

Exemple d'Utilisation du Canon d'Assaut

Si le joueur obtient un total de quatre points au lancer de dés et que trois Gretchins, deux Orks et un Androïde sont visibles, il y a quatre façons différentes de répartir les quatre points.

Un point contre chaque Gretchin. Le dernier point est alors perdu car il n'est pas supérieur à la Valeur d'Armure d'un Ork ou d'un Androïde.

Deux points contre un Ork, puis deux points, un chacun, contre deux Gretchins.

Deux points contre chaque Ork.

Trois points contre l'Androïde et un point contre l'un des trois Gretchins.

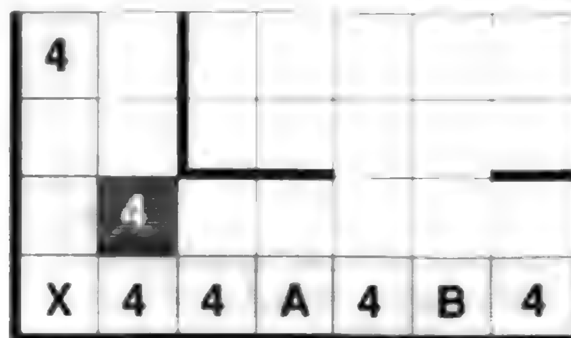
Le nombre de points qui reste sera affiché dans la Fenêtre d'Information Dynamique. S'il n'y a plus d'aliens sur qui tirer ou si les points restants sont inférieurs à la valeur d'armure des aliens, cliquez sur l'icône "Fire" pour arrêter le tir.

2. Canon à Plasma

Le Canon à Plasma tire sur tous les Marines et aliens se trouvant sur une ligne droite. Cette ligne peut être verticale, horizontale ou diagonale. Le nombre total de points obtenu au lancer de dés est comparé à la valeur d'armure de chaque Marine et alien se trouvant sur la ligne de tir. La ligne de tir sera bloquée si elle se heurte à un mur ou à une porte fermée.

Exemple d'Utilisation du Canon à Plasma

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur armé du Canon à Plasma peut tirer dans n'importe laquelle des trois directions. Il a un total de quatre points. Donc, tous les aliens se trouvant sur la ligne de tir choisie seront touchés avec quatre points. Peu importe si l'alien se trouvant dans la case A a été éliminé, l'alien se trouvant dans la case B sera touché avec quatre points. Vous ne pouvez tirer en diagonale que sur une case avant de toucher le mur.



3. Lance-Missiles

Le Lance-Missiles doit tirer sur une case, plutôt que sur un Marine ou un alien spécifique. Bien sûr, la case-cible peut contenir un alien ou un Marine. Tout alien ou Marine se trouvant sur la case-cible sera attaqué avec le nombre total de points obtenu au lancer de dés. De plus, tout Marine ou alien se trouvant sur une case adjacente sera pris dans l'explosion et sera attaqué avec le nombre de points du dé le plus élevé. L'explosion n'affectera pas les Marines ou les aliens se trouvant de l'autre côté d'un mur ou d'une porte fermée.

Exemple d'Utilisation du Lance-Missiles

Dans l'exemple ci-dessus, la zone sombre hachurée correspond à la case-cible. Les deux dés Armes Lourdes ont marqué respectivement deux et trois. Par conséquent, la case-cible est touchée avec cinq points, et toutes les cases adjacentes sont touchées avec trois points. Les cases situées de l'autre côté du mur ne sont pas affectées par l'explosion.

		3	
3	5	3	
3	3	3	

Combat au Corps à Corps

Au lieu de tirer, un Marine ou un alien peut décider de combattre au corps à corps. Les Marines comme les aliens peuvent attaquer au corps à corps avant ou après s'être déplacés. Pour attaquer un Marine ou un alien au corps à corps, vous avez quatre cases possibles: sur chaque côté, à l'avant ou à l'arrière. Vous ne pouvez pas attaquer en diagonale à moins que votre équipe de Marines ne transporte une pièce d'Equipement vous autorisant à le faire.

Les dés de combat au corps à corps sont lancés et les points des deux adversaires sont comparés. Celui qui a le plus de points gagne. Le perdant perd un point de vie par point au-dessus de son propre total. Ainsi, si un joueur a fait un et son adversaire a fait quatre, le premier perd trois points de vie. Si les deux adversaires obtiennent le même score, aucun ne perd de point de vie. Pour le combat au corps à corps, la valeur d'armure **n'est pas** prise en compte.

	X	

LE TOUR DE L'ALIEN

Pendant le tour de l'alien, les aliens peuvent se déplacer et/ou attaquer. L'Evénement Alien a lieu juste avant le tour de l'alien. Lorsque les aliens se sont déplacés/ont attaqué, leur tour est terminé.

Attaque des Aliens

Chaque alien, mis à part le Dreadnought, peut attaquer une fois par tour. L'attaque peut se faire avant ou après le déplacement de l'alien. Les aliens attaquent soit en tirant, soit en combattant au corps à corps. Certains aliens ont des armes lourdes à leur disposition. Ainsi, les Marines de Chaos peuvent avoir des armes lourdes et le Dreadnought peut en avoir deux. Ces armes lourdes fonctionnent de la même manière que celles utilisées par les Marines. Les aliens ne peuvent pas utiliser leurs armes et attaquer au corps à corps pendant le même tour.

Elimination des Marines

Les joueurs Marines perdent des points chaque fois qu'un Marine est éliminé. Ils perdent davantage de points s'il s'agit d'un Marine équipé d'une arme lourde ou s'ils perdent leur Commandant de Marines. Cependant, les joueurs Marines continuent à jouer normalement, même si leur Commandant de Marines est supprimé.

LE DREADNOUGHT

Le Dreadnought est une effroyable machine de guerre, conçue par des aliens disciples de Chaos. C'est un adversaire à craindre et à respecter.

Déplacement du Dreadnought

Le Dreadnought occupe quatre cases au lieu d'une. Lorsqu'il se déplace, il peut passer par des cases contenant d'autres aliens mais il ne peut pas s'arrêter si l'une des quatre cases qu'il occupe contient un alien ou un Marine. Le Dreadnought peut toujours changer de direction en tournant sur lui-même. Le Dreadnought ne peut pas se déplacer en diagonale.

Les Armes du Dreadnought

Le Dreadnought commence le jeu avec des Bolters et deux armes lourdes. Lorsqu'un Dreadnought tire, il peut utiliser ses trois armes. Il tire avec chaque arme à tour de rôle. Il peut tirer sur la même cible avec plusieurs armes ou choisir une cible différente pour chaque arme. Le Dreadnought peut tirer avec toutes ses armes, à condition qu'il puisse tracer une ligne de visée jusqu'à la cible voulue à partir d'au moins une des quatre cases qu'il occupe. Le Dreadnought ne peut pas utiliser les armes qu'il a perdues au combat. S'il perd ses deux armes lourdes, il ne pourra alors utiliser que ses Bolters.

Les Points de Vie du Dreadnought

Le Dreadnought a trois points de vie. Lorsqu'il perd son premier point de vie, il perd l'une de ses armes lourdes. Il perd sa deuxième arme lourde avec son deuxième point de vie. Cependant, même endommagé, il continue à lancer tous ses dés de combat pour le corps à corps. Le Dreadnought est détruit lorsqu'il perd son troisième point de vie.

Exemple de Déplacement du Dreadnought

Le Dreadnought part des quatre cases hachurées. Il avance de quatre cases, d'abord sur les deux cases marquées A, puis sur les deux cases marquées B. Le Dreadnought se retourne alors et avance sur les deux cases marquées C puis enfin sur les deux cases marquées D. A la fin de son déplacement, le Dreadnought occupe donc les quatre cases aux hachures plus claires. A partir de cette position, le Dreadnought peut tracer une ligne de visée pour toutes ses armes, se terminant sur n'importe quelle case, à l'exception de celles marquées d'un X.

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			

Renforts Aliens

L'alien commence le jeu avec un certain nombre de renforts. Le nombre exact dépend de la mission choisie. L'alien peut déplacer ses renforts à la fin de son tour.

Les renforts aliens ne seront pas placés sur des cases visibles pour les Marines. Bien entendu, toutes les actions décrites ci-dessus seront effectuées par l'ordinateur.

Valeurs d'Armure Aliens, Limites de Déplacement et Dés de Combat
(L = dé Arme Légère, H = dé Arme Lourde)

Alien	Valeur d'Armure	Déplacement	Tir	Corps à Corps
Orks	1	6	2 L	2 L
Gretchin	0	8	2 L	1 L
Androïde	2	4	3 L	2 H
Marine de Chaos	2	6 avec L 4 avec H	2 L	2 L
Commn't de Chaos	2	6	2 H	2L
Soul sucker	3	8	Aucun	2 H
Dreadn't	4	4	4 H + 2 L	2 H + 2L

Mission Accomplie

Si l'un des joueurs Marines réussit à accomplir la mission, il gagnera trente points pour la réussite de la mission principale. Si un joueur Marine accomplit la Mission Secondaire, il marquera les points de Mission Secondaire. Pour plus de renseignements sur les Missions Secondaires, reportez vous à la partie "Evénements Aliens".

Une fois la mission accomplie, les Marines doivent retourner à leur Point d'Accostage. Tout Marine se trouvant à son Point d'Accostage est à l'abri de toute attaque. Lorsqu'un Marine est retourné au Point d'Accostage, il ne prend plus part au jeu. Il ne peut plus tirer ou retourner sur la carte.

Si les Marines échouent dans leur mission, ils peuvent tout de même retourner à leur Point d'Accostage pour s'échapper.

Fin de Jeu

Lorsque tous les Marines et Commandants sont de retour à leurs Points d'Accostage, le jeu se termine. Le jeu s'arrête automatiquement lorsque chaque section de Marines a joué son dernier tour. Les joueurs Marines ont chacun un dernier tour, afin d'essayer de sauver autant de Marines que possible. Tous les Marines qui n'ont pas rejoint leur Point d'Accostage après ce dernier tour sont considérés comme disparus.

Gagner

L'ordinateur fera le total des scores de chaque joueur et vous dira qui est le gagnant, à condition qu'un joueur au moins ait atteint le nombre minimum de points requis pour pouvoir gagner. Ce nombre minimum dépend de la mission, mais il vous sera donné sur

l'Ecran d'Instructions de Mission. Une fois le jeu terminé, les joueurs auront la possibilité de sauvegarder leurs Sections pour les ré-utiliser dans d'autres parties ou campagnes.

Voilà les règles du jeu, et vous devrez bien les connaître avant de jouer sur ordinateur. Naturellement, l'ordinateur appliquera la plupart des règles pour vous. La partie suivante explique le fonctionnement du jeu d'ordinateur.

SPACE CRUSADE: LA VERSION ORDINATEUR

MENU PRINCIPAL

Une fois Space Crusade chargé, l'**Ecran d'Options** apparaîtra, avec un menu vous offrant les choix suivants: **Choisir Mission, Choisir Section** et **Missions Expansion.**

Choisir Mission

Si vous choisissez cette option, un menu apparaîtra avec une liste de Missions. Cliquez sur l'une des missions. Nous vous conseillons d'exécuter les missions dans l'ordre dans lequel elles sont présentées. Cliquez sur la flèche située au coin inférieur droit de l'écran pour faire apparaître l'Ecran Briefing de Mission.

Briefing de Mission

Les joueurs Marines recevront leurs instructions de mission et apprendront ce qu'ils doivent essayer de faire pour accomplir l'objectif principal de la mission et donc, marquer des points de bonus. Cliquez sur la flèche au coin inférieur droit de l'écran pour retourner à l'Ecran d'Options et pouvoir sélectionner l'icône "Choisir Section". Si vous désirez changer de mission, recommencez la procédure. (Les utilisateurs d'Amstrad 464 et Spectrum 48k devront se référer au manuel).

Choisir Section

Lorsque vous aurez sélectionné cette option, un écran apparaîtra avec trois icônes représentant chacune l'emblème d'une Section de Marines. Le nom de chaque Section est affiché au-dessous de la représentation graphique. Chaque joueur doit choisir une Section de Marines pour pouvoir jouer à Space Crusade. Cliquez sur l'emblème représentant l'équipe de Marines avec laquelle vous voulez jouer. Un menu apparaîtra sous chacun des emblèmes sélectionnés, avec les options **'Set Up' (Configuration)** et **'Load' (Charger)** qui vous permet de charger une Section précédemment sauvegardée (version disquette) ou d'entrer un code qui chargera une Section d'un jeu précédent (version cassette). L'option **'Statut'** est également affichée. Elle indique le statut de la Section sélectionnée. Si vous resélectionnez un emblème, vous devrez sélectionner **'Set Up'** et pourrez choisir de nouvelles armes, un nouvel équipement et de nouveaux ordres, ou bien garder vos sélections précédentes. Lorsque vos choix seront faits, cliquez sur les flèches situées au coin inférieur droit des écrans pour retourner à l'Ecran Choisir Section.

Set Up (Configuration)

Chaque joueur doit choisir les armes qui seront utilisées par sa Section de Marines pendant la mission choisie. Pour cela, cliquez sur '**Set Up**' sur le menu. L'option **Choisir Arme du Commandant** sera affichée en premier.

Choisir Arme du Commandant
Vous devez maintenant sélectionner l'une des trois armes qui sont à la disposition de votre Commandant en cliquant sur l'icône de l'arme voulue. Vous remarquerez que les armes non-selectionnées ne sont plus mises en évidence. Si vous voulez changer de sélection d'arme, cliquez à nouveau sur l'arme que vous aviez choisie, et cliquez sur l'arme que vous souhaitez sélectionner.

Choisir Equipement
Sous l'option Choisir Arme du Commandant se trouve l'option Choisir Equipement. Le nombre de pieces d'Equipement pouvant être sélectionnées depend du nombre de Médailles possédées par votre Commandant. Au départ, vous ne pourrez en avoir que quatre. Cliquez sur les pieces d'Equipement choisies. Les pièces sélectionnées seront alors mises en évidence. Si vous choisissez des Cibleurs, une arme apparaîtra à côté de l'icône Cibleur. Si vous voulez changer l'arme à laquelle le Cibleur doit être fixé, cliquez sur l'arme à côté du Cibleur et une autre arme apparaîtra. Continuez jusqu'à ce que l'arme voulue soit à côté du cibleur. La mention 'Choisir Equipement' ne sera plus en évidence lorsque tout l'équipement autorisé aura été choisi. Pour modifier votre choix, il suffit de cliquer sur l'article d'équipement dont vous voulez vous débarrasser et en choisir un autre.

Choisir Ordres
C'est l'option qui se trouve à la droite de Choisir Equipement. Le nombre d'Ordres que peut choisir votre Commandant dépend de son grade. Au départ, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul ordre. Cliquez sur la ou les icônes représentant le ou les Ordres que vous désirez sélectionner. La mention 'Choisir Ordres' ne sera plus en évidence lorsque tous les Ordres autorisés auront été choisis. Pour modifier votre choix, il suffit de cliquer sur l'Ordre dont vous ne voulez pas et d'en choisir un autre. La flèche située au coin inférieur droit de l'écran commencera à clignoter (pas sur la version Amstrad 464) lorsque toutes les sélections disponibles auront été faites. Si vous cliquez sur la flèche clignotante, vous irez maintenant à l'Ecran '**Choisir Armes de Marines**'.

Pour plus de détails sur la manière dont les Pièces d'Equipement et les Ordres sont activés, reportez-vous à la section "Icônes d'Action du Panneau de Contrôle". Les fonctions et les capacités des Ordres et des pièces d'Equipement sont expliquées dans un appendice à la fin du manuel.

Choisir Armes de Marines
Sur le côté gauche de l'écran sont affichées toutes les armes étant à la disposition de votre équipe de Marines. Sur le côté droit de l'écran, les visages et les noms de vos Marines sont affichés sur la version Amstrad (les noms seulement apparaissent sur la version Spectrum). Si vous cliquez sur une arme, vous remarquerez que celle-ci n'est plus en évidence et qu'elle apparait à côté d'un Marine sur le côté gauche de l'écran. Recommencez la même procédure pour armer les autres Marines. Si vous souhaitez changer certaines des armes

que vous avez sélectionnées pour vos Marines, procédez comme suit. Cliquez sur l'arme qui n'est plus mise en évidence sur le côté gauche de l'écran, cette arme sera alors remise en evidence. A présent, cliquez sur une autre arme mise en évidence pour que celle-ci remplace l'arme choisie précedemment. Pour activer les Marines, cliquez sur leur visage sur la version Amstrad, ou sur leur nom sur la version Spectrum. Chaque fois que vous choisissez une arme, elle apparaitra à côté du Marine actif. Lorsque vous serez satisfait de vos sélections, cliquez sur la flèche clignotante (pas sur 464) au coin inférieur droit de l'écran. Vous retournerez à l'écran Choisir Section et le joueur suivant pourra à son tour équiper sa section de Marines en suivant la même procédure.

Lorsque tous les joueurs ont fait leurs sélections et sont satisfaits de leur choix de Mission, de Section de Marines, et d'Armes, cliquez sur la case 'TERMINE' au bas de l'écran Choisir Section, ce qui vous conduira à l'écran d'Options. Cliquez sur la case 'START' au bas de l'écran. Vous commencerez alors la mission que vous avez sélectionnée.

Charger Section
Suivez les prompts à l'écran. Sur la version disquette, vous verrez une liste d'emplacements avec les noms et les numéros des Sections de Marines que vous aviez sauvegardées auparavant. Cliquez sur l'emplacement de la Section de Marines que vous souhaitez charger. Sur la version cassette, un clavier apparaîtra sur lequel vous pourrez entrer un code. Cliquez sur les touches appropriées pour entrer le code d'une Section de Marines précédente (les codes sont donnés après les missions, sur le second écran de Rapport de Mission.

Statut
Cet écran indique le statut actuel de votre Section de Marines. Si vous avez oublié de sauvegarder après une mission et avez quitté les écrans de Rapport de Mission, il vous donne une autre possibilité de sauvegarder votre Section (voir Sauvegarder pour plus de détails). Cet écran indiquera l'emblème de votre Section, le grade actuel de votre Commandant, les Médailles en sa possession et votre Dossier de Missions, qui affiche les missions précédentes et indique si vous avez réussi à les accomplir ou non. Cela sera indiqué par un "tick" (v) ou une croix à côté de la mission et de son numéro. C'est également là que vous pouvez négocier vos Médailles. (Voir Section Rapport de Mission).

Missions Expansion
Cette option est donnée pour des missions futures qui paraîtront à une date ultérieure. Suivez les instructions à l'écran.

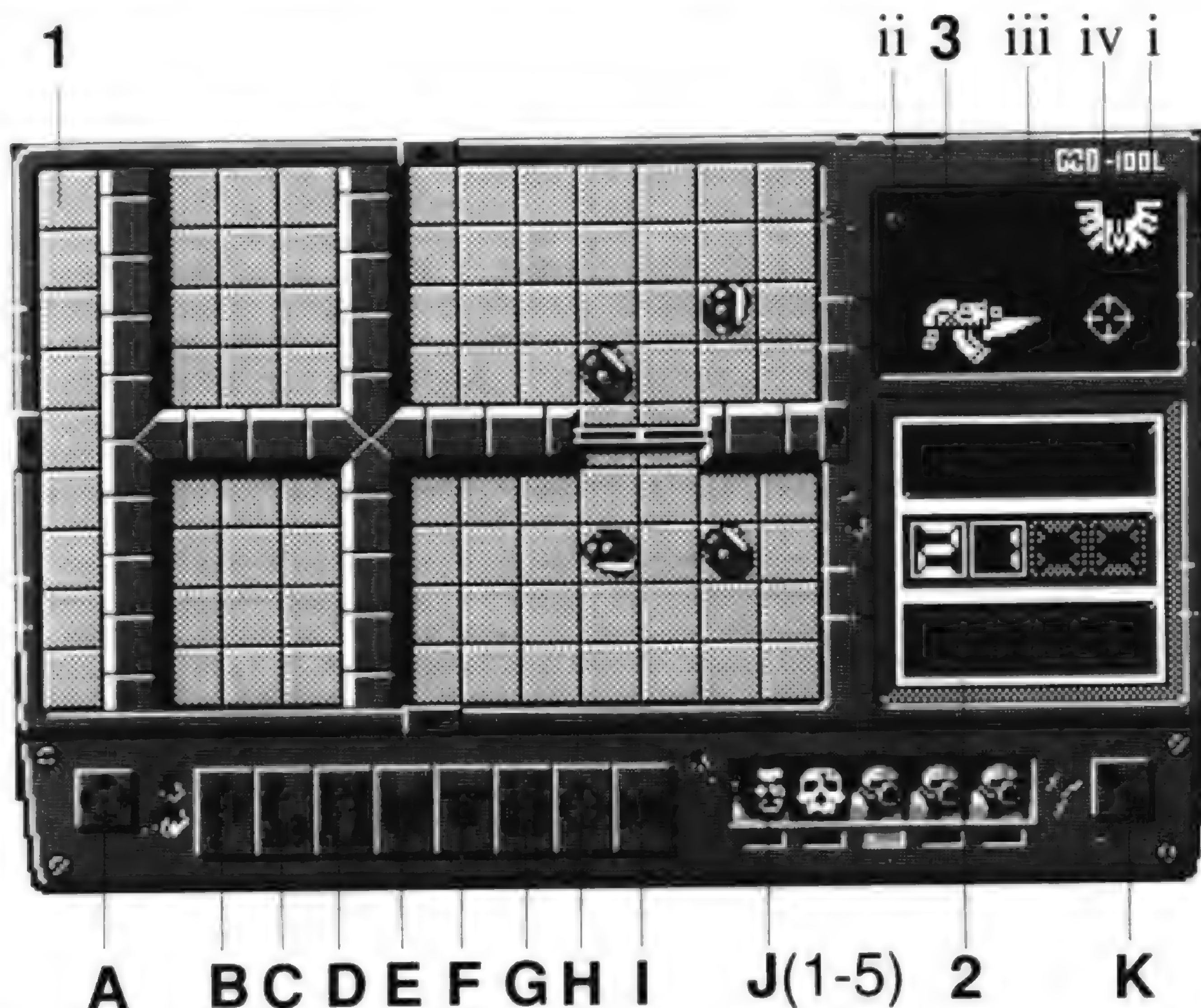
Le Jeu

Chaque équipe de Marines commence une mission à partir de son Point d'Accostage. Le Point d'Accostage est également l'endroit que l'équipe doit rejoindre à la fin d'une mission pour être en sécurité. Un Commandant doit retourner au Point d'Accostage pour gagner les points marqués lors de la mission. Cependant, lorsqu'un Marine retourne au Point d'Accostage, il ne peut plus participer à l'action. Par contre, il est à l'abri de l'attaque ennemie.

Pendant le tour d'un joueur Marine, celui-ci peut déplacer et/ou faire tirer tous ses Marines. Cependant, lors d'une mission, certains Evénements Aliens peuvent se produire qui changent cette règle. Le joueur peut déplacer et faire tirer chacun de ses Marines à tour de rôle. Un Marine peut avancer d'abord, puis tirer, ou tirer d'abord, puis avancer. Un Marine n'est pas obligé de se déplacer ou de tirer. Un Marine ne peut pas avancer deux fois ou tirer deux fois, à moins que le joueur ne possède une pièce d'Equipement ou un Ordre lui permettant de le faire.

Début du Jeu

Lorsque le jeu commence, l'écran suivant est le premier à apparaître.



Evénements Aliens et Missions Secondaires

Avant le tour de chaque alien, un Evénement Alien a lieu. Les Evénements Aliens affectent soit les Marines, soit les aliens. Certains Evénements Aliens sont inoffensifs, aussi bien pour les aliens que pour les Marines, mais d'autres peuvent faire beaucoup de mal. L'un des Evénements Aliens consiste à dévoiler la Mission Secondaire aux Marines. Si la Mission Secondaire n'est pas dévoilée, vous ne marquerez pas de points si vous réalisez par hasard les objectifs de la Mission Secondaire.

L'Ecran Principal

L'Ecran Principal est constitué de la Fenêtre Vue Principale, de la Fenêtre Petite Carte et de la Fenêtre d'Information Dynamique. Sous ces fenêtres se trouve le Panneau de Contrôle.

1. Fenêtre Vue Principale

C'est là que se déroule toute l'action. Toute action, ainsi que ses consequences, apparaîtra sur cet écran en 2D ou 3D en fonction du mode. (En raison de limitations de machine, vous ne verrez pas le deplacement en mode 3D sur la version C64) Pour sélectionner l'un de ses Marines, il suffit au joueur de cliquer dessus. S'il clique sur un alien identifié et maintient le bouton feu enfoncé, cet alien apparaitra en 3D dans la Fenêtre Petite Carte, avec son nom affiché. La Fenêtre Vue Principale possède des flèches sur les côtes. Si vous cliquez sur l'une d'entre elles, ou sur les bords de la Fenêtre Vue Principale, cela la fera défiler dans la direction choisie. Si vous maintenez le bouton feu enfoncé, la Fenêtre Vue Principale continuera à défiler jusqu'à ce que le bouton feu soit relâché ou que l'extrémité de la carte soit atteinte.

2. Fenêtre Petite Carte

Cette fenêtre affiche la carte de mission. Les Aliens et vos Marines sont représentés par des points qui se déplacent sur la carte lorsqu'ils en reçoivent l'ordre. Si vous cliquez sur un point de cette carte, la Fenêtre Vue Principale affichera la position correspondante. Lorsque le bouton 3D (k) est sélectionné, maintenez le bouton feu enfoncé à tout endroit de la Fenêtre Petite Carte pour faire afficher une vue en 3D de cette partie de la carte sur la Fenêtre Vue Principale. Lorsque les des sont lancés, cette fenêtre affichera le lancer de dés sous la forme d'une lecture digitale. Les dés qui ne sont pas actifs ne seront pas mis en évidence. Les dés d'Armes Légères sont affichés au-dessus des dés d'Armes Lourdes. Un joueur aura parfois l'option de relancer certains dés. Vous serez informé de cette option dans la Fenêtre d'Information Dynamique (3). Cliquez sur le dé spécifique que vous voulez relancer ou cliquez sur CANCEL (ANNULER) si vous êtes satisfait de votre score et ne voulez pas relancer de dé. Pour faciliter l'identification, lorsque vous êtes en mode vue du dessus dans la Fenêtre Vue Principale, maintenez le bouton feu (ou l'équivalent clavier) enfoncé sur un alien ou un objet pour faire afficher la représentation et le nom de l'alien ou de l'objet dans la Fenêtre Petite Carte.

3. Fenêtre d'Information Dynamique

Cette fenêtre, située au coin supérieur droit de l'écran, affiche des renseignements au sujet du Marine actuellement sélectionné ou de l'alien si c'est le tour des aliens. Lorsque c'est le tour d'une équipe de Marines, l'Emblème de la Section de Marines sera affiché au coin supérieur droit de cette fenêtre(i), avec le nom du Marine(ii) actuellement sélectionné, le nombre de points de vie de ce Marine, l'arme portée par ce Marine(iii) et également un cibleur(iv) s'il y en a un inclus dans l'Equipement.

Si le Marine actuellement sélectionné a ramassé un objet faisant partie de l'objectif de mission, celui-ci sera également affiché dans cette fenêtre pour indiquer le Marine qui le possède. Lorsque toutes les équipes de Marines auront joué leur tour, cette fenêtre affichera le nombre de Tours Restants et vous demandera d'appuyer sur le bouton feu. Lorsque le compteur de Tours arrive à un et que vous avez appuyé sur le bouton feu, votre équipe de Marines a un dernier tour pour ramener tous les Marines au Point d'Accostage.

Sinon, ils mourront tous. Après l'affichage du nombre de tours restants, c'est au tour de l'alien de jouer. Avant le tour de l'alien, un Evénement Alien a lieu (cf Evénements Aliens) qui peut jouer en la faveur ou au détriment des Marines. Ensuite, l'alien peut jouer.

L'Emblème de l'Alien apparaîtra au coin supérieur droit de cette fenêtre et les Icônes d'Action du Panneau de Contrôle seront mises en évidence par un cadre lumineux vert pendant le tour de l'alien. Cela vous permet de mieux voir ce que fait l'alien. Certaines armes possédées par des aliens spécifiques apparaîtront également dans cette fenêtre pour indiquer l'arme qui est utilisée contre un Marine. Si l'alien attaque en utilisant le combat au corps à corps, le Marine concerné fera automatiquement un lancer de dés défensif. Dans certains cas, vous recevrez l'instruction de relancer; à ce moment-là, l'Emblème de votre Section apparaîtra dans la Fenêtre d'Information Dynamique pour vous avertir que vous devez relancer.

4. Icônes de l'Equipe de Marines
Les icônes de ce panneau représentent les visages des Marines de votre équipe. Vous devez sélectionner un Marine avant de pouvoir choisir les actions Déplacement, Tir, Corps à Corps ou Scanner sur le Panneau de Contrôle. Pour sélectionner un Marine, vous pouvez cliquer sur l'une des icônes de Marines au bas de l'écran, ou sur un Marine affiché dans la Fenêtre Vue Principale, ou encore appuyer sur l'une des touches 1 à 5 qui correspondent au Commandant et aux Marines. Le Panneau de Contrôle mettra alors en évidence les actions qui sont à la disposition du Marine sélectionné. Si vous cliquez deux fois sur une icône de Marine ou sur un Marine affiché dans la Fenêtre Vue Principale, cela permettra de centrer l'écran sur le Marine sélectionné. Sous le Marine sélectionné, un témoin lumineux indiquera qu'il est actuellement actif. Si certains de vos Marines ont rejoint le Point d'Accostage ou ne l'ont pas quitté au premier tour, leurs visages ne seront pas mis en évidence, ce qui indique qu'ils ne peuvent pas être sélectionnés. Lorsqu'un Marine a été éliminé, une tête de mort apparaît à la place de son visage. Vous devriez toujours jouer les Ordres avant de sélectionner un Marine, sauf dans un cas. Reportez-vous à l'Appendice Un pour plus de détails.

5. Panneau de Contrôle
Le panneau situé au bas de l'écran sert à contrôler les actions de vos Marines. Chaque icône a une fonction donnée. Seules les actions actuellement disponibles seront mises en évidence.

Les Icônes d'Action du Panneau de Contrôle
Elles constituent la majeure partie du panneau et apparaissent sous la Fenêtre Vue Principale. Lorsque vous cliquez sur l'une de ces icônes, elles sera entourée de la couleur de l'équipe de Marines, afin d'indiquer qu'elle a été sélectionnée. Le cadre de couleur restera actif jusqu'à la fin de l'action, ou jusqu'à ce que vous cliquiez à nouveau sur l'icône pour annuler l'action. Bien sûr cela ne s'applique pas aux icônes 'Scanner' et 'Joueur Suivant'.

Les icônes sont, de gauche à droite:
a Icône Défilement
Cliquez sur cette icône et utilisez le joystick ou les touches appropriées pour faire défiler la carte de mission. Cliquez à nouveau sur cette icône pour quitter ce mode. Vous

pouvez également appuyer sur la touche S pour activer cette option, puis utiliser le clavier ou le joystick pour faire défiler la carte. Appuyez à nouveau sur la touche S pour désactiver cette option.

b Déplacement
Lorsqu'un Marine a été sélectionné, cette icône est mise en évidence (elle ne l'est pas si le joueur a déjà avancé, à moins qu'il ne possède un Ordre lui permettant de se déplacer deux fois). Si vous cliquez sur cette icône, toutes les cases de la Fenêtre Vue Principale sur lesquelles on ne peut pas marcher ne seront plus mises en évidence. Les cases sur lesquelles le Marine peut marcher resteront comme d'habitude. Les Marines équipés d'un Bolter ainsi que les Commandants, peuvent avancer de six cases. Les Marines équipés d'Armes Lourdes ne peuvent avancer que de quatre cases (à moins qu'ils ne possèdent une pièce d'Equipement leur permettant d'avancer de six cases). Lorsque les cases non-disponibles ne sont plus mises en évidence sur la Fenêtre Vue Principale, cliquez sur une case se trouvant dans les limites du déplacement autorisé. Le Marine ira alors sur cette case. Des Blips peuvent apparaître sur des cases disponibles pour vous empêcher d'effectuer votre déplacement.

c Tir
Lorsque l'icône Tir du Panneau de Contrôle est activée, la Fenêtre Vue Principale n'est plus mise en évidence. Seules les cases accessibles au tir sont affichées normalement. Cliquez sur l'alien sur lequel vous voulez tirer, ou, si vous utilisez le lance-missiles ou le canon à plasma, cliquez soit sur une case contenant un alien, soit sur une case vide mais dont les cases adjacentes sont occupées par des aliens. Le lancer de dés digital apparaîtra alors sur la fenêtre en bas à droite. Si CANCEL (annuler) apparaît sous les dés, le joueur aura la possibilité de cliquer sur l'un des dés pour relancer. Si le joueur ne souhaite pas relancer de dé, il lui suffit de cliquer sur CANCEL. Si le joueur fait un score supérieur à la valeur d'armure de l'alien au lancer de dés, l'alien mourra, sauf s'il s'agit du Dreadnought, qui a trois points de vie en plus de sa valeur d'armure.

d Corps à Corps
Lorsque cette icône est sélectionnée, tout alien se trouvant sur une case adjacente au Marine actuellement sélectionné peut être attaqué au combat au corps à corps. Les Marines ne peuvent pas combattre au corps à corps en diagonale, à moins qu'ils n'aient l'Equipement leur permettant de le faire. Toutes les cases non-adjacentes au Marine ne seront plus en évidence. Cliquez sur la case occupée par l'alien que vous voulez attaquer. Le lancer de dés du Marine sera suivi de celui de l'alien. Celui qui obtient le score le plus élevé gagnera, l'autre perdra un point de vie par point supérieur à son propre score. S'il y a égalité, personne ne perdra de point de vie. L'icône Corps à Corps ne sera pas disponible si aucun ennemi ne se trouve sur une case adjacente au Marine, ou si le Marine a déjà utilisé une arme pendant ce tour.

e Ordres
Cette icône ne sera active et mise en évidence qu'au début du tour du joueur Marine. Après avoir été sélectionnée, elle ne sera plus disponible pendant le reste du tour. Si le joueur a plus d'un Ordre, il ne peut en utiliser qu'un par tour. La sélection de cette icône fait apparaître les Ordres actuellement disponibles dans la Fenêtre Petite Carte. Cliquez sur l'icône de l'Ordre que vous souhaitez sélectionner dans la Fenêtre Petite Carte.

Cliquez sur CANCEL (annuler) si vous ne voulez plus sélectionner d'Ordre. (Reportez-vous à la partie Equipement et Ordres pour une description complète des Ordres).

f Equipement
Cliquez sur cette icône pour faire afficher toutes les pièces d'équipement ne pouvant être utilisées qu'une fois dans la Fenêtre Petite Carte. Les pièces d'Equipement utilisées tout au long d'une mission, comme par exemple l'Œil Bionique, n'apparaîtront pas car elles sont actives en permanence et n'ont pas besoin d'être sélectionnées à un moment particulier du jeu. Cliquez sur l'icône de la pièce d'Equipement que vous souhaitez utiliser. Cliquez sur CANCEL si vous n'en voulez plus. (Reportez-vous à la partie Equipement et Ordres pour une description complète de l'Equipement).

g Portes
Lorsqu'un Marine se trouve à proximité d'une porte, il peut l'ouvrir en cliquant sur cette icône. Une porte s'ouvrira automatiquement si un Marine ou un alien la franchit dans son déplacement. Une porte ne peut pas être fermée une fois qu'elle a été ouverte, à moins que les Master Contrôles n'aient été découverts (cf Evénements Aliens).

h Scanner
Le Scanner peut être utilisé par tout Marine sélectionné pour démasquer les Blips, mais seulement une fois par tour. L'icône Scanner n'est pas mise en évidence lorsqu'elle n'est pas disponible.

i Joueur Suivant
Cliquez sur cette icône pour terminer le tour de votre équipe et passer au tour de l'équipe de Marines du joueur suivant, ou au tour de l'alien.

j1 à j5 Visages
Vous pouvez sélectionner un Marine par l'intermédiaire de ces icônes. Si c'est à vous de jouer et que vous voulez déplacer le Marine j2, il vous suffit de cliquer sur son icône. Le Marine j2 sera alors mis en évidence sur la Fenêtre Vue Principale. Cela a exactement le même effet que de cliquer directement sur le Marine dans la Fenêtre Vue Principale.

k Icône 3D
Cliquez sur cette icône pour activer et désactiver la vue 3D. Lorsque cette icône est mise en évidence, toutes les actions sont affichées en vue 3D isométrique (à l'exception de l'action 'Déplacement' sur la version C64). Lorsque cette icône n'est pas sélectionnée, seule la conséquence du tir et du combat au corps à corps sera affichée en vue 3D isométrique. Si vous placez le curseur sur la Fenêtre Petite Carte et maintenez le bouton feu enfoncé, une vue isométrique de cette partie de la carte apparaîtra; si vous relâchez le bouton feu, vous retournerez à la Petite Carte. Lorsque l'icône 3D n'est pas sélectionnée, cliquez sur la Fenêtre Petite Carte pour que la Fenêtre Vue Principale soit positionnée sur la partie de la carte correspondante.

Quitter la Mission

Vous pouvez abandonner la mission actuelle, si vous voulez recommencer, ou si vos Marines sont bloqués quelque part, entourés par le vide. Pour quitter la mission, appuyez sur les touches Shift et Escape sur la version Amstrad, sur les touches Shift et Q sur la version Spectrum, et sur les touches Run/Stop et F1 sur C64.

Ecrans de Rapport de Mission

Lorsque tous les Marines ont rejoint leur Point d'Accostage ou sont morts, la mission est terminee et le Commandant de votre Section de Marines recevra un Rapport de Mission de la part de l'Imperium. Le grade actuel de votre Commandant sera affiche sur cet écran. Il est possible que le Commandant ait monte en grade d'un rang par rapport au dernier Rapport de Mission, s'il a gagne la mission. Le nombre d'aliens tues pendant la mission sera affiché et sera converti en points qui seront egalement affiches sur cet ecran. C'est ce qui determinera le type de Rapport de Mission que vous recevrez. On vous dira si vous avez gagné la mission.

Un score minimum est affecte à chaque mission. C'est le minimum requis pour gagner la mission. Si plusieurs equipes de Marines participent au jeu, c'est l'equipe qui marque le plus de points qui gagne, à condition toutefois d'avoir le minimum de points requis pour gagner la mission. Le Commandant de l'equipe gagnante monte d'un grade. Le type de Rapport de Mission obtenu depend de la reussite ou non de la Mission Principale. Vos precedentes missions seront egalement affichees. La reussite ou l'echec de ces précédentes missions sera indiqué par un "tick" ou une croix à côte de la mission et de son numero. Le nombre de points obtenus lors d'une mission determine egalement le nombre de Medailles qui vous sont attribuees. Les Medailles apparaîtront sur le second écran de Rapport de Mission, auquel vous accédez en cliquant sur la flèche situee au coin inférieur droit du premier ecran. Si vous avez quatre Medailles, un Bouton Echange apparaîtra, vous permettant d'echanger vos medailles contre une promotion d'un rang, à moins que vous ne soyez dejà au rang le plus eleve ou au rang juste en dessous. Si vous cliquez sur le Bouton Echange, vous perdrez vos quatre medailles et monterez d'un grade. Le bouton disparaîtra alors. C'est également sur cet écran que vous pouvez sauvegarder votre Section de Marines. Reportez-vous au paragraphe Sauvegarder Section. Si vous voulez quitter les écrans de Rapport de Mission, cliquez sur la fleche situee au coin inferieur droit de l'écran. Vous vous retrouverez alors à l'Ecran d'Options. Vous pouvez maintenant selectionner une nouvelle mission et commencer à jouer immediatement, ou choisir des armes, un équipement et des ordres differents pour vos Marines avant de commencer une nouvelle mission.

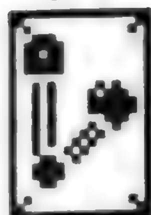
Sauvegarder Section

La possibilité de sauvegarder une Section est également offerte sur cet écran. Cliquez sur Sauvegarder au bas du second écran de Rapport de Mission et suivez les prompts à l'écran. La version disquette a une liste d'emplacements. Un nom de dossier et un numéro y seront affectés automatiquement lorsque vous sauvegarderez votre Section de Marines.

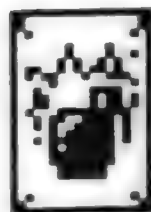
La version cassette affichera un numero de code sur le second écran de Rapport de Mission, que vous devez noter afin de pouvoir entrer ce code ultérieurement. Cette option est également offerte sur l'Ecran Statut (voir précédemment).

APPENDICE UN
EQUIPEMENT ET ORDRES

Equipement des Blood Angels (Anges de Sang)

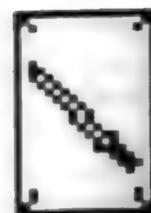


1. Bras Bionique: Il donne une force exceptionnelle au Commandant des Marines, particulièrement pour le combat au corps à corps. Votre Commandant peut relancer un dé chaque fois qu'il combat au corps à corps, pour essayer d'améliorer son score. Le Bras Bionique reste valide pendant toute la mission.

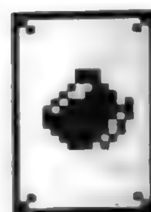


2 Grenades Aveugles: Elles dégagent une interférence électro-magnétique à spectre étendu qui empêche les Marines d'être vus ou détectés. Cet équipement ne peut être utilisé qu'à la fin de votre tour. Le joueur Alien ne pourra attaquer aucun de vos Marines lors de son prochain tour. Cette pièce d'équipement ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Cliquez sur l'icône Equipement, puis sur l'icône Grenades Aveugles dans la Fenêtre Petite Carte. Pendant le tour de l'alien, votre équipe de Marines ne pourra pas être attaquée.

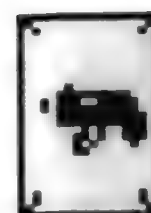


3. Baïonnettes d'Assaut Rapproché: Elles sont plus lourdes que les baïonnettes normales de Bolter, et ne sont données qu'aux Marines ayant reçu un entraînement poussé au combat rapproché. Tous vos Marines équipés de Bolters pourront attaquer en diagonale au combat au corps à corps. Lorsqu'ils le font, l'adversaire devra lancer un dé de moins que normalement. Les Baïonnettes d'Assaut Rapproché restent valides pendant toute la mission.

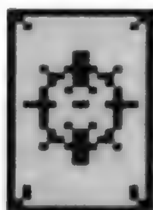


4. Bombe Melta: Une fois fixé, ce dispositif explose, le souffle ultra calorifique atomisant la cible. Cette bombe est particulièrement utile contre les Androïdes et les Dreadnoughts. Le Marine de votre choix pourra lancer deux dés supplémentaires d'Armes Lourdes en situation de combat au corps à corps. Cette bombe ne peut être utilisée qu'une seule fois.

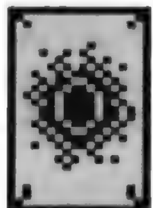
Tout d'abord, sélectionnez un Marine, puis sélectionnez l'icône Equipement et enfin l'icône Bombe Melta dans la Fenêtre Petite Carte. Si le Marine sélectionné combat au corps à corps, il pourra lancer deux dés supplémentaires d'Armes Lourdes.



5. Pistolets Bolt: C'est une version réduite du Bolter, particulièrement utile en situation de combat rapproché. Tous vos Marines équipés de Bolters porteront également des Pistolets Bolt et pourront lancer un dé supplémentaire d'armes légères pour le combat au corps à corps. Les Pistolets Bolt restent valides pendant toute la mission.



6. Cibleur: C'est un viseur perfectionné, combinant amplificateur image et champ spectral intégral. Il doit être affecté à une arme spécifique lors de la sélection de l'équipement, avant la mission. Tout Marine utilisant cette arme pourra relancer un dé après avoir tiré, pour essayer d'améliorer le score. Le Cibleur reste valide pendant toute la mission.

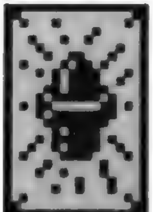


7. Champ de Force: C'est un générateur qui se porte à la ceinture et qui n'est utilisé que par le Commandant. Le Champ de Force ne rend pas inattaquable, mais l'énergie qu'il émet est suffisante pour diminuer la rapidité des missiles et des coups. Votre Commandant aura une valeur d'armure de trois. Le Champ de Force reste valide pendant toute la mission.

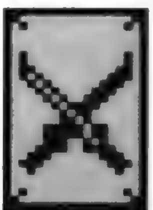
Ordres des Blood Angels



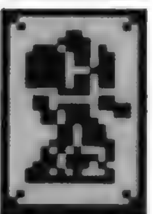
1. Feu!: Cet Ordre devrait être utilisé lorsque de nombreux Aliens sont en vue. Il maximisera la puissance de tir de votre groupe et vous permettra d'éliminer davantage d'Aliens. Chacun de vos Marines peut tirer deux fois. Ils peuvent tirer, se déplacer, puis tirer à nouveau, OU BIEN tirer deux fois de suite avant ou après s'être déplacés. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.



2. Grenades à Photons!: Elles dégagent une décharge d'énergie lumineuse paralysante. Elles sont communément utilisées par les Marines avant un combat au corps à corps. Tout Alien que vous attaquerez au corps à corps pendant ce tour devra lancer un dé de moins que d'ordinaire. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une fois. Cet Ordre est actif pour l'équipe entière.



3. Assaut Rapproché!: Principalement utilisé pour forcer un passage à travers un barrage d'Aliens. Les Marines sont entraînés de manière à pouvoir tirer tout en combattant au corps à corps. Tous vos Marines armés de Bolters pourront tirer ET combattre au corps à corps, ou combattre deux fois au corps à corps. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.

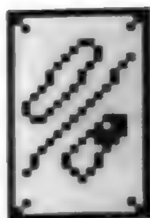


4. Déplacement!: Cela sert soit à sortir d'une zone dangereuse soit à avancer plus rapidement pour se mettre en position de tir. Chacun de vos Marines peut se déplacer deux fois. Ils peuvent avancer, tirer, puis avancer à nouveau, OU avancer deux fois de suite avant ou après avoir tiré. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Equipement des Imperial Fists (Poings Impériaux)



1. Suspenseurs: Ces petits dispositifs anti-pesanteur sont souvent utilisés pour annuler le poids des Armes Lourdes et de l'équipement. Tous vos Marines équipés d'Armes Lourdes peuvent se déplacer comme s'ils avaient des Bolters. Les Suspenseurs restent valides pendant toute la mission.



2. Multi-Arme: C'est une possession rare et de prix, qui combine plusieurs armes en une et est meurtrière aux mains d'un Commandant expérimenté. Pour utiliser cette pièce d'équipement, votre Commandant doit avoir un Bolter Lourd. Il peut utiliser normalement le Bolter Lourd OU faire comme si c'était un Canon à Plasma. La Multi-Arme reste valide pendant toute la mission.

Chaque fois que le Commandant sélectionne l'icône FEU, il aura le choix entre son Bolter Lourd ou un Canon à Plasma. Pour sélectionner l'arme voulue, cliquez sur l'une des deux armes affichées dans la Fenêtre Petite Carte.



3. Œil Bionique: Il est utilisé par certains Commandants. Il combine acquisition de cible, amplificateur image, et champ spectral intégral. Votre Commandant peut relancer un dé chaque fois qu'il tire pour essayer d'améliorer son score. L'Œil Bionique reste valide pendant toute la mission.

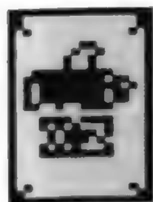
4. **Bombe Melta:** Voir Equipement des Blood Angels.

5. **Cibleur:** Voir Equipement des Blood Angels.

6. **Pistolets Bolt:** Voir Equipement des Blood Angels.

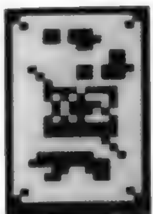
7. **Grenades Aveugles:** Voir Equipement des Blood Angels.

Ordres des Imperial Fists



1. Arme Lourde!: Cet Ordre active la concentration de tir d'une Arme Lourde. De plus, le double déplacement vous permet de vous positionner pour le tir ou de vous retirer après avoir fait feu. L'un de vos Marines équipé d'une Arme Lourde peut se déplacer deux fois et tirer deux fois, et ce, dans n'importe quel ordre. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Il faut d'abord sélectionner un Marine portant une Arme Lourde, puis sélectionner l'ORDRE.



2. Stratégie de Groupe!: Cet Ordre est utile car il vous permet de déplacer les Marines qui ne sont pas en bonne position et d'utiliser les autres pour assurer une couverture de tir. Chacun de vos Marines peut **soit** avancer deux fois, **soit** tirer deux fois. Ils ne peuvent pas avancer et tirer. Cet Ordre ne peut être utilisé qu'une fois.

Sélectionnez d'abord l'ordre, puis un Marine, puis l'une des icônes **Déplacement, Tir** ou **Corps à Corps.** Le Marine pourra exécuter deux fois l'action choisie. Les quatre possibilités sont: deux **Déplacements,** deux **Tirs,** deux **Corps à Corps**, ou un **Corps à Corps** et un **Tir.**

3. Feu!: Voir Ordres des Blood Angels.

4. Déplacement!: Voir Ordres des Blood Angels.

Equipement des Ultra Marines



1. Bio-Scanner: Ce scanner perfectionné est capable d'identifier les traces qu'il a captées. Cependant, sa capacité est limitée, et il devrait être utilisé pour identifier les traces qui présentent la plus grande menace. Au début d'un tour, il peut servir à identifier trois Blips se trouvant à n'importe quel endroit d'un vaisseau. Le Bio-Scanner reste valide pendant toute la mission.

Au début du tour de votre équipe, le Bio-Scanner est affiché dans la Fenêtre d'Information Dynamique. Cliquez sur trois Blips que vous voulez identifier dans la Fenêtre Vue Principale. Tant que le Bio-Scanner est affiché dans la Fenêtre d'Information Dynamique, aucun Marine ne peut être sélectionné via la Fenêtre Vue Principale. Vous pouvez sélectionner un Marine à partir du panneau de contrôle mais cela annulera le Bio-Scanner jusqu'au prochain tour de votre équipe.



2. Armes Digitales: Ce sont des armes miniatures qui se portent au doigt. Activées par les doigts, elles donnent au Commandant une capacité accrue de combat à tout point de vue. Votre Commandant peut relancer un dé lorsqu'il attaque (tir ou corps à corps), pour essayer d'améliorer son score. Les Armes Digitales restent valides pendant toute la mission.



3. Médi-Kit: C'est une trousse de premiers secours portée à la ceinture. Elle contient un accessoire sophistiqué permettant d'administrer un traitement au Commandant jusqu'à ce qu'il puisse retourner au Vaisseau Mère. Lorsque vous sélectionnez le Médi-Kit, tous les points de vie de votre Commandant seront restaurés. Vous ne pouvez pas l'utiliser si les points de vie de votre Commandant viennent d'être réduits à zéro. Le Médi-Kit ne peut être utilisé qu'une seule fois.

4. Pistolets Bolt: Voir Equipement des Blood Angels.

5. Cibleur: Voir Equipement des Blood Angels.

6. Bombe Melta: Voir Equipement des Blood Angels.

7. Grenades Aveugles: Voir Equipement des Blood Angels.

Ordres des Ultra Marines

1. Feu!: Voir Ordres des Blood Angels.

2. Déplacement!: Voir Ordres des Blood Angels.

3. Assaut Rapproché!: Voir Ordres des Blood Angels.

4. Stratégie de Groupe!: Voir Ordres des Imperial Fists.

APPENDICE DEUX: EVENEMENTS ALIENS

1. Défaillance des Communications

Cela se joue sur un joueur. Ce joueur ne pourra pas utiliser d'Ordre lors de son prochain tour.

2. Androïde-Suicide

Un Androïde pourra s'auto-détruire après s'être déplacé. 2 dés d'Armes Lourdes seront lancés. Chaque Marine/Alien adjacent à l'Androïde sera attaqué avec le total des points des deux dés.

3. Défaut d'Androïde

Ni les Androïdes ni le Dreadnought ne pourront se déplacer ou tirer pendant ce tour.

4. Piège de Chaos

Un Marine est choisi au hasard (pas un Commandant) et un dé d'Armes Lourdes est lancé. Si le score est 3, le Marine deviendra un Marine de Chaos.

5. Master Contrôles

Les Marines peuvent ouvrir ou fermer autant de portes qu'ils le souhaitent. Cet événement reste valide pendant toute la mission. L'icône porte sera mise en évidence pendant toute la mission. Cliquez sur l'icône porte, puis sur la porte que vous voulez ouvrir ou fermer dans la Fenêtre Vue Principale.

6. Traquenard

Un Marine est choisi au hasard (pas un Commandant) et la case où il se trouve subit une attaque de Lance-Missiles.

7. Pas de Munitions

Un Marine armé d'une Arme Lourde est choisi au hasard et son Arme Lourde est remplacée par un Bolter. S'il n'y a pas de Bolter disponible, le Marine n'aura pas d'arme et devra combattre au corps à corps.

8. Compte-Rendu

Cela se joue sur un joueur. Le Commandant de ce joueur ne peut pas se déplacer ou attaquer au tour suivant.

9. Auto-Défense

Un Marine se fait tirer dessus. Un dé d'Armes Lourdes est lancé.

10. Attaque Mécanique

Tous les Androïdes et les Dreadnoughts peuvent se déplacer d'une distance deux fois plus grande que d'ordinaire et peuvent également attaquer.

11. Armes Bloquées

Cela se joue sur l'un des joueurs. Celui-ci ne pourra pas utiliser d'arme lourde ou de bolter lourd pendant son prochain tour.

12 Attaque Psychique

Ni les Gretchins ni les Orks ne peuvent se déplacer pendant ce tour.

13. Communication du Vaisseau Mère
La Mission Secondaire est transmise aux équipes de Marines engagées dans une mission, par affichage dans la Fenêtre Vue Principale.

APPENDICE TROIS: MISSIONS DE SPACE CRUSADE

Lorsque tous les objectifs de mission ont été réalisés, les joueurs doivent quand même retourner à leur Point d'Accostage, avec autant de Marines survivants que possible.

1. **Mission Principale**
Mission 653/4 - Secteur 45. Chercher et Détruire. Cherchez et détruisez le Dreadnought à bord du vaisseau alien 653. Les aliens ont bloqué certains couloirs avec des décombres. Dégagez les décombres avec un tir d'un point ou plus.
La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le Dreadnought.

2. Mission Principale
Mission 653/5 - Secteur 46. Eliminer et Survivre. L'Empire n'a pas réussi à détruire tous les aliens à bord du vaisseau 656 en utilisant des armes bactériologiques expérimentales. Eliminez autant d'aliens que possible, ainsi que tous les Marines des autres Sections car il n'y a suffisamment d'antidote que pour une seule Section de Marines à bord du vaisseau mère. Si une seule Section de Marines est déployée dans cette mission, éliminez les cinq Marines de Chaos infectés. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui éliminera le plus grand nombre de Marines rivaux. Si plusieurs joueurs éliminent le même nombre de Marines, le joueur gagnant sera celui qui aura marqué le plus de points. S'il n'y a qu'un joueur, tous les Marines de Chaos doivent être détruits.

3. Mission Principale
Mission 653/6 - Secteur 47. Mettre Vaisseau Alien hors service. Mettez le vaisseau alien hors service en détruisant le tableau de commande d'ingénierie se trouvant dans la Salle des Machines. Il faut un tir de deux points ou plus pour détruire le tableau de commande d'ingénierie. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le tableau de commande de la salle des machines.

4. Mission Principale
Mission 653/7 - Secteur 16. Localiser et Sauver. Localisez le conteneur préservant le cerveau du top savant de l'Empire et ramenez-le au Point d'Accostage. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui ramènera le conteneur au Point d'Accostage.

5. Mission Principale
Mission 653/8 - Secteur 85. Localiser et Récupérer. Le Groupe Delta de la Compagnie Bêta a été détruit lors des essais d'une arme secrète expérimentale. Localisez l'arme expérimentale et ramenez-la au Point d'Accostage. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui retournera au Point d'Accostage avec l'arme expérimentale.

6. Mission Principale
Mission 653/8 - Secteur 12. Purge et Repli. Les services de renseignements rapportent que le vaisseau alien a trois portes à la surface de sa coque. Ouvrez l'une de ces portes et

retirez-vous, car le vide se propagera dans le reste du vaisseau. La Mission Principale sera gagnée par le premier joueur à ouvrir une porte à la surface de la coque et à retourner au Point d'Accostage.

7. Mission Principale
Mission 653/9 - Secteur 24. Interception. Des aliens ont été détectés à bord d'une épave à la dérive dans le Secteur 24. Il faut attaquer et détruire autant d'aliens que possible. Cependant, les services de renseignements rapportent l'existence d'une source radio-active à bord, qui fausse parfois les lectures scanner. Si une seule équipe de Marines est déployée, il faut détruire au moins 15 aliens. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui éliminera le plus grand nombre d'aliens. Si deux joueurs détruisent le même nombre d'aliens, la Mission Principale sera gagnée par celui qui a le plus de points. S'il n'y a qu'un seul joueur, il devra tuer au moins 15 aliens.

8. Mission Principale
Mission 653/10 - Secteur 16. Exterminer. On rapporte la présence d'une race d'aliens très dangereuse, surnommée Soulsuckers, à bord du vaisseau alien 93. Eliminez tous les Soulsuckers que vous rencontrez. Si une seule équipe de Marines est déployée, dix Soulsuckers au moins doivent être détruits. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui tuera le plus grand nombre de Soulsuckers. Si deux joueurs détruisent le même nombre de Soulsuckers, le gagnant sera celui qui aura marqué le plus de points.

9. Mission Principale
Mission 653/11 - Secteur 53. Localiser et Exterminer. On rapporte qu'il y a des œufs de Soulsuckers cachés à bord du vaisseau alien 28. Localisez la salle d'incubation et envoyez-y un Marine chargé de détruire autant d'œufs de Soulsuckers que possible. Les œufs ne peuvent être détruits qu'avec un tir d'un point ou plus. Si une seule équipe de Marines est déployée, tous les œufs de Soulsuckers devront être détruits. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le plus grand nombre d'œufs de Soulsuckers. S'il n'y a qu'un seul joueur, la Mission Principale sera gagnée si tous les œufs sont détruits.

10. Mission Principale
Mission 653/12 - Secteur 68. Sabotage et Repli. Les services de renseignements rapportent la découverte d'un point faible sur la coque extérieure du vaisseau alien 331. Localisez le point faible et faites un trou dans la coque extérieure avec un tir de trois points ou plus. Puis retirez-vous et rejoignez votre Point d'Accostage, car le vide se propagera dans tout le vaisseau. La Mission Principale sera gagnée par le premier joueur à percer la coque extérieure.

11. Mission Principale
Mission 653/13 - Secteur 5. Détruire vaisseau alien 17. Les services de renseignements rapportent que le mécanisme d'auto-destruction du vaisseau alien 17 n'a pas été désamorcé par les aliens. Activez le mécanisme d'auto-destruction du vaisseau en détruisant le tableau de commande dans la salle de Contrôle avec un tir de deux points ou plus. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui activera le mécanisme d'auto-destruction du vaisseau.

12. Mission Principale
Mission 653/14 - Secteur 44. Détruire Cube de Chaos. Les services de renseignements rapportent que les aliens protègent le "Cube de Chaos", un dispositif qu'ils ont presque terminé. Si ce dispositif n'est pas détruit, les aliens déchireront le tissu de l'espace et du temps pour permettre au royaume de Chaos de pénétrer par le warp. Il faut un tir de trois points ou plus pour détruire le Cube. La Mission Principale sera gagnée par le joueur qui détruira le Cube de Chaos.

Difficultés?

Si vous avez des difficultés à charger Space Crusade, retournez le jeu au lieu d'achat ou à Gremlin Graphics à l'adresse inscrite sur l'emballage. Si vous avez des questions au sujet du jeu, vous pouvez appeler le numéro conseil de Gremlin Graphics, de 14h à 16h (heure du R.U.), du lundi au vendredi, au 0742 753 423.

Notice de Copyright

Also available from Gremlin Graphics

Lotus Turbo Challenge 2
Utopia
Pegasus
Suspicious Cargo
Video Kid
Harlequin
HeroQuest



Gremlin Graphics Software Limited.
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
Telephone (0742) 753423.